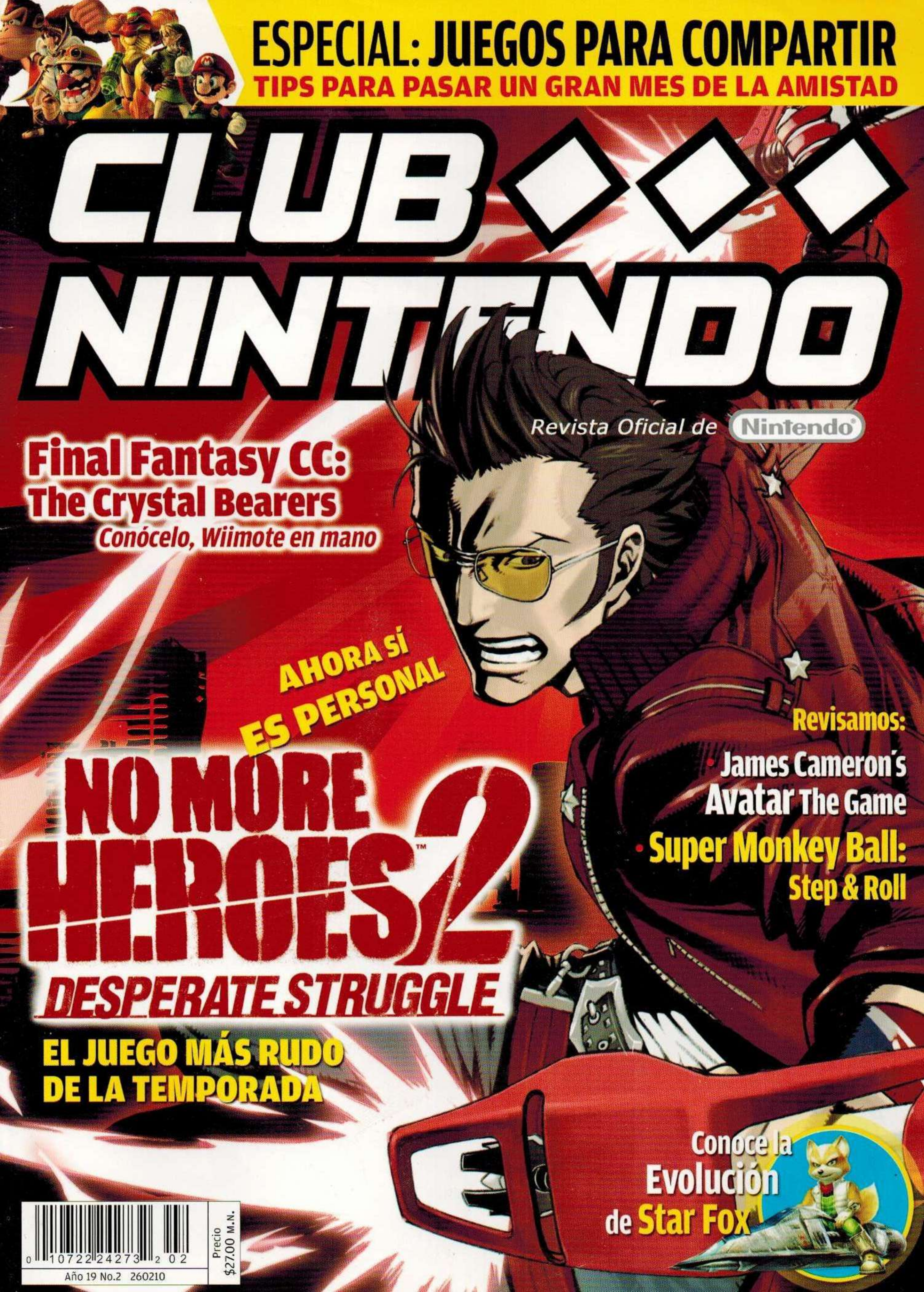
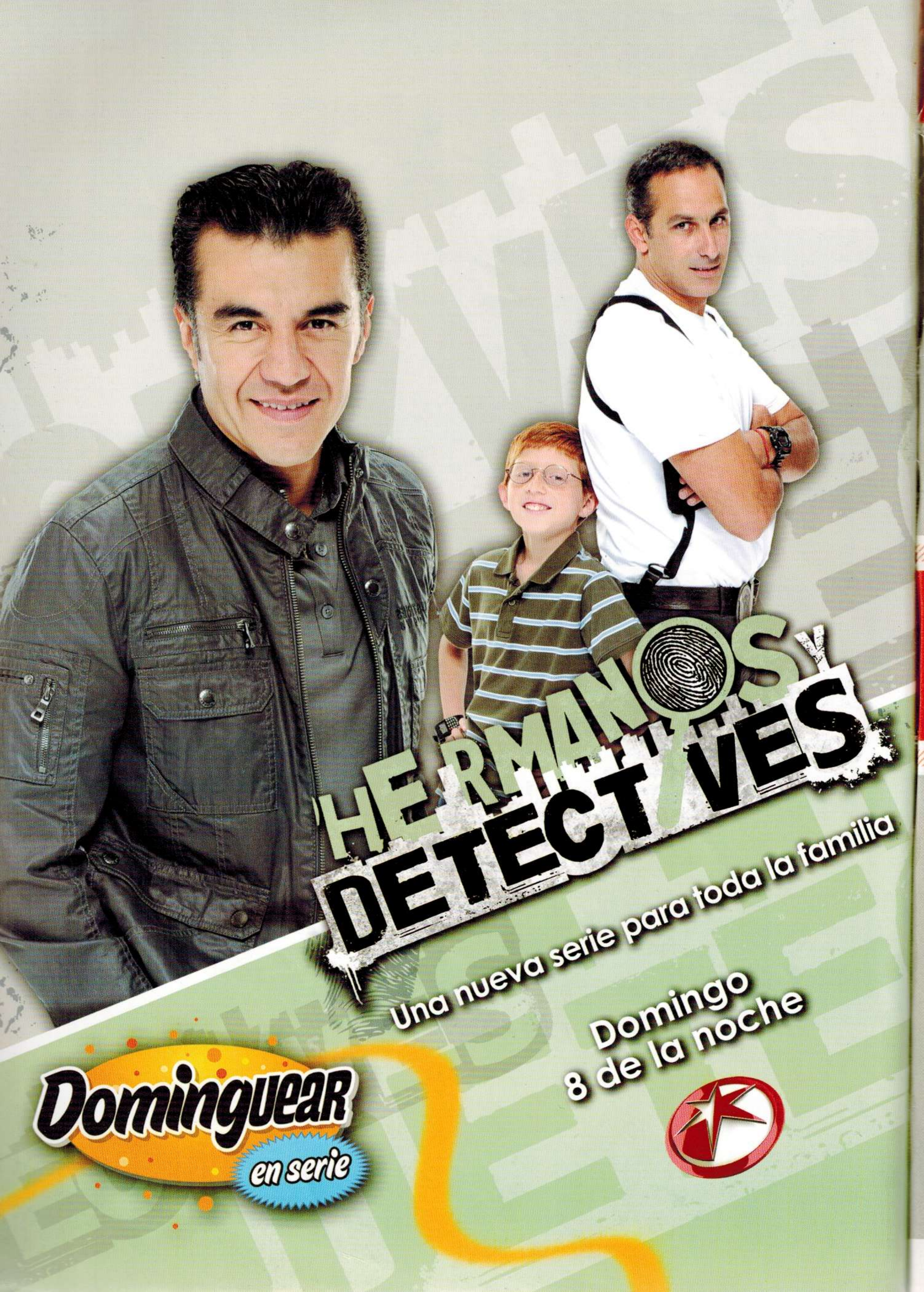


ESPECIAL: JUEGOS PARA COMPARTIR
TIPS PARA PASAR UN GRAN MES DE LA AMISTAD
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Final Fantasy CC:
The Crystal Bearers
Conócelo, Wiimote en mano
AHORA SÍ ES PERSONAL
NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE
EL JUEGO MÁS RUDO DE LA TEMPORADA
Revisamos:
James Cameron's Avatar The Game
Super Monkey Ball: Step & Roll
Conoce la Evolución de Star Fox
0 10722 24273 2 02
Año 19 No.2 260210
Precio $27.00 M.N.


HERMANOS Y DETECTIVES
Una nueva serie para toda la familia
Domingo
8 de la noche
Dominguear
en serie

SUMARIO

Página 32

Página 44

Página 40

Página 36

Página 54



DE ÚLTIMA HORA

Yatterman 2

Origen
Yatterman / 1977
Ella es uno de los últimos personajes que se anunciaron para la versión americana de **Tatsunoko vs. Capcom**, y podemos decirte que es realmente fuerte a pesar de su aspecto. sin duda un rival de respeto.

Página 50

EDITORIAL

Año XIX No. 2
Febrero 2010

Hace casi dos años te mostramos en Portada el primer juego de **Travis**, el cual salía de lo convencional al presentarnos a un protagonista más apegado a la realidad, que utiliza el poder de una katana de luz para convertirse en el número uno de los asesinos, ganar fama, popularidad y a ver si conquista una chica en el camino. La respuesta no se dejó esperar y rápidamente obtuvo resultados interesantes no sólo por el concepto, sino incluso por el *gameplay* y estilo gráfico que ya es una marca de su creador SUDA 51.

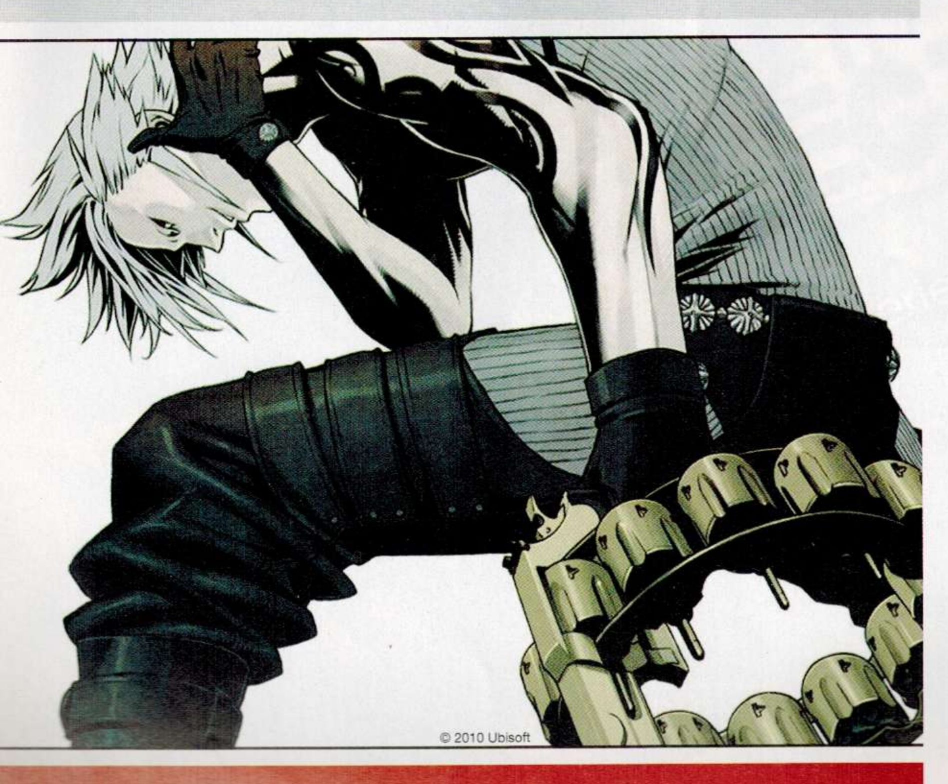
Para continuar con los buenos títulos de este 2010, en la portada de febrero te tenemos **No More Heroes 2: Desperate Struggle**, una esperada secuela en donde no sólo encontraremos más personajes, sino que la interacción con los minijuegos y misiones alternas será mayor y, sobre todo, con tal diversidad que no nos cansaremos tan rápido de hacer una y otra vez lo mismo para ganar algo de efectivo. Originalmente, SUDA 51 había comentado que **NMH** era un título único, es decir, que no tendría secuelas, pero la historia daba para un poco más y así él, junto con su equipo en Grasshopper, retomaron la idea, pero ahora para llevarlo a mayores niveles de acción, agregando combos y ataques que hacen de tu nueva misión, una aventura impactante.

¡Seguimos de estreno! En esta ocasión se trata de la nueva sección "Biografías", en la que conoceremos de mejor manera a la gente que ha contribuido en la creación y desarrollo de nuestro pasatiempo favorito. Comenzamos con Charles Martinet, la voz oficial de **Mario** y otros tantos personajes de Nintendo.

Ya para terminar y antes de que te adentres en las páginas de la revista, recuerda que puedes mandar fotos de tus artículos especiales, colecciones, *cosplay* y demás ejemplos de tu pasión por Nintendo y Club Nintendo al correo clubnin@clubnintendomx.com.

¡Feliz 14 de febrero!





© 2010 Ubisoft



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvín Rodríguez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

PROYECTOS DIGITALES

DIRECTOR EDITORIAL
Karl-Heinz Jentjens Kraus

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

DIRECTOR DE PLANEACIÓN ESTRATÉGICA Y OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Alonso Weber

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona Arrechea

COORDINADORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Ernesto Hernández

DIRECTOR DE RELACIONES CORPORATIVAS
Héctor Lebrija Guiot

DIRECTOR DE PROYECTOS ESPECIALES
Ernesto Sánchez Castañeda

EJECUTIVO DE VENTAS
Marcela Montalvo

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Berta Garabana Torres

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

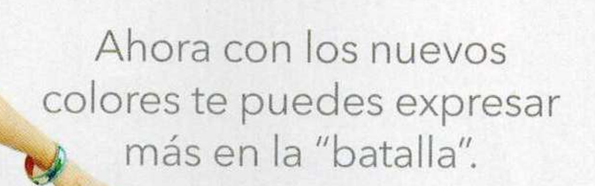
ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Wii™











Disponible a partir del 14 de Febrero



LA IMAGEN





La saga de abogados llega a Wii

Phoenix Wright no es un héroe convencional, pues sus hazañas las realiza en la corte, utilizando todo tipo de medios para descubrir a los verdaderos criminales. En esta ocasión, este clásico de las consolas portátiles llega a WiiWare, donde podremos disfrutar de los primeros cuatro capítulos y próximamente se irán sumando los demás para completar el resto de la trilogía. No te pierdas la reseña en esta misma edición.

Phoenix Wright: Ace Attorney página 54



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Que tal, **Dr. Mario**! Me gusta mucho esta sección. ¿Cómo está todo por allá? Espero que bien (sin **Bowser**).

1.- En una revista Club Nintendo anterior vi una imagen de una nueva entrega del juego **The Legend of Zelda** y se dice que es aun mejor que la pasada entrega (**Twilight Princess**), pero, ¿tiene ya fecha de lanzamiento?

2.- Me contaron que el juego **Metroid Prime Trilogy** es una especie de recopilación de todos los títulos de **Metroid**, ¿es verdad?

3.- Leí en Internet que están planeando lanzar los juegos **Street Fighter 4** y **Grand Theft Auto 4** ambos para Wii, ¿es cierto o sólo mitos de Internet?

4.- ¿Es cierto que saldrá un **Luigi's Mansion** o son sólo mentiras?

Martín Tapia
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, mi estimado Martín? Ya hemos comentado sobre la nueva edición de **The Legend of Zelda** para Wii, la cual la oficializó Miyamoto en el pasado E3 de Los Ángeles y sí, promete ser más madura y emocionante que las anteriores, pero sólo eso se dijo y no han dado más detalles que nos indiquen las dimensiones artísticas o técnicas que tiene planeado Nintendo para dicho lanzamiento, por lo que sólo queda esperar por nuevos avisos (por supuesto, seremos los primeros en comentarlo). De hecho, como dato de último momento, te comentamos que se ha dicho que este título podría salir este mismo año, así que sólo falta esperar un anuncio oficial por parte de la compañía y, sobre todo, que muestren más avances de este sensacional juego que sería el primero de la saga en Wii.

Así es, **Metroid Prime Trilogy** es un compendio de los juegos de **Metroid**, pero sólo de las tres versiones caseras de la saga **Prime**, es decir, no esperes que tenga los primeros de NES, SNES, entre otros. Por lo que respecta a **Grand Theft Auto 4** y **Street Fighter 4**, son rumores y se ha dicho en múltiples ocasiones que no llegarán al Wii, pero quizá en el futuro, sus respectivas compañías hagan algo para la consola casera de Nintendo, lo cual no está descartado aún. En cuanto a **Luigi's Mansion**, se había comentado sobre una secuela, pero parece que se quedó en veremos, porque no han vuelto a tocar el tema y mira que se jugaría muy bien con el Wiimote, para usarlo como linterna tal y como en **Alone in the Dark** y otros juegos que han visto en el Wiimote una forma de expandir la experiencia de juego.

¡Hola, amigos de la revista Club Nintendo! Los felicito por su genial revista, no me falta ninguna de las que han salido; saludos a todos. Tengo unas preguntas que espero me puedan contestar:

1.- ¿De qué se trata la actualización 4.2 del Nintendo Wii?

2.- ¿Saldrá próximamente alguna actualización para el Nintendo DSi *browser* que tenga algún flash de Adobe o el Reader?

3.- ¿Saldrá algún videojuego en Latinoamérica en el que se puedan usar los Mii del Wii? Y si ya salió, ¿cuál es el nombre?

4.- ¿Por qué el Nintendo DSi no tiene Consola Virtual? Siempre estoy pensando lo increíble que seria poder comprar juegos de Game Boy Color y Game Boy Advance ya que son mis preferidos. Gastaría todo mi dinero en sólo eso.

Gracias por tomarse el tiempo en leer y contestar este mensaje. Y por cierto, el Nintendo Dsi está increíble, es lo mejor que me podría pasar.

Juan Andrés Raudales
Vía correo electrónico

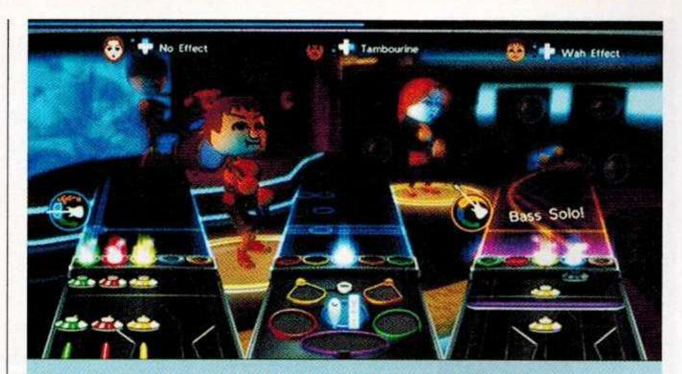
La reciente actualización de Wii realiza algunos procedimientos que mejoran los puntos de seguridad de la consola, de hecho, el letrero de actualización que aparece indica lo siguiente: "Debido a que las modificaciones no autorizadas a los archivos de guardado o de los programas pueden dañar el juego o la consola Wii, la actualización a la versión 4.2 revisará y borrará automáticamente dichos archivos". Por lo que se hará una verificación y, en caso de necesitarlo, una depuración de los archivos de tu consola para dejarla funcionando en perfectas condiciones y sin *software* no oficial que pueda dañar al sistema del Wii. Así que es conveniente que lo hagas y sobre todo, recuerda que te recomendamos no modificar tu consola, así te evitarás problemas que invaliden tu garantía.

No tenemos ningún dato sobre desarrollo de *software* de adobe



El aspecto de los personajes en la pasada entrega casera de **Zelda**, ya lucía más detallado y estilizado con respecto a las versiones anteriores y para esta próxima aventura en (Wii) Miyamoto prometió un juego mucho más maduro, hablando en términos generales para referirse no sólo al aspecto visual renovado, sino también al concepto de la historia que nos transportará a una etapa más gloriosa de nuestro héroe hyliano.





En las recientes entregas de **Guitar Hero** puedes utilizar tu **Mii** y el de tus amigos para que sean la imagen de la banda, personalizando aún más tu juego. Recuerda que los Mii son una parte importante del concepto de Nintendo y, por lo tanto, cada vez son más títulos los que aprovechan a estos personajes.

para Nintendo DSi, como el que acabas de mencionar, pero sería muy bueno para leer archivos PDF en el dispositivo portátil (en el caso de Adobe Reader); si me entero de algo, con gusto se los diré en esta misma sección.

En cuanto a los Mii, hay una inmensa cantidad de juegos tanto de Nintendo como de los licenciatarios que te permiten utilizar tu Mii en numerosas opciones, por ejemplo, en **Guitar Hero 5** puedes emplearlos como los integrantes de tu banda, en los anteriores **FIFA**, para participar en los minijuegos junto con Ronaldinho; además de los clásicos juegos de **Wii Sports**. El próximo juego de **Sonic** (**Sonic and Sega All Stars Racing**) también incluye la opción de usar a los Mii como corredores, con lo que tendrás una opción de personalización mucho mayor en este entretenido título.

Por ahora, Nintendo sólo ha puesto en marcha el canal de compras para Nintendo DSi, del cual descargas todo el *software* desarrollado para dicha consola, ya sea de compañías reconocidas o independientes. Sin embargo, aún no se han aventurado en crear un canal similar al de Wii en donde pudieras comprar títulos de generaciones (de Game Boy) pasadas, y vaya que si lo hicieran, sería un éxito impresionante. Pero nada está escrito, así que igual y más adelante Nintendo nos dé la sorpresa, hay que cruzar los dedos.

¡Hola, **Dr. Mario**! Primero que nada déjame felicitarte por la revista que mes con mes nos trae información acerca de Nintendo a nosotros los videojugadores mexicanos. Esta es la primera vez que escribo, así que por favor, te pido que respondas a mis preguntas lo antes posible.

1.- ¿No ha habido más información acerca del nuevo juego de **The Legend of Zelda** que viene para el Wii este 2010?

2.- ¿Sabes cuál es la fecha de salida en nuestro continente para el juego **Ace Attorney Investigations: Miles Edgworth**?

3.- Revisando revistas viejas (la del año 16 no. 7 para ser más exactos), en ese número ponen un *test* de personalidad para definir qué clase de héroe somos y luego dicen que en números futuros se iba a hacer uno de heroínas y luego de villanos. El de heroínas si lo sacaron pero el de villanos no; mi pregunta es si van a sacar ese *test* o van dedicar las páginas a información de juegos. Aunque está bien cualquier decisión que tomen, pienso que a algunos de los lectores nos gustaría saber qué clase de villanos somos (sólo por diversión claro).

4.- Escuché que te vas a embarcar en otra aventura de proporciones galácticas. ¿Sabes cuáles son los planes de **Bowser** en esta ocasión? ¿O es que un nuevo peligro se oculta entre las sombras? Espero que tengas una respuesta para todas esas dudas.

Por último, **DR. Mario** ¿te has enterado de que al parecer en el Canal Nintendo (dentro de la consola Wii) le quieren hacer competencia a la revista con el programa semanal Nintendo Weekend?

Bueno eso es todo, espero que por favor respondas a mis dudas aunque sea en mi correo electrónico, y espero que tengas suerte compitiendo contra **Sonic** en los Juegos Olímpicos de Invierno. ¡Hasta la próxima!

Jorge A. Langarica
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimado Jorge! Me da gusto decirle a todos los fans de los juegos de abogados de Capcom que **Ace Attorney Investigations: Miles Edgworth**, la próxima aventura en los tribunales, estará lista para mediados de este febrero (16 para ser exacto), por supuesto, en el Nintendo DS; y lo mejor de todo es que incluye a nuevos personajes a quienes debes interrogar para ganar los juicios donde controlarás a **Miles**, un antiguo rival del afamado **Phoenix Wright**; pero si quieres conocer todos los detalles de este título, checa el *review* que incluimos en esta edición.

En los videojuegos, como en la literatura, el cine y otros medios, han existido y existirán cientos de villanos a quienes odiamos o admiramos por alguna u otra razón. Personajes con intelecto y la mente maestra para llevar a cabo los planes más elaborados o siniestros y que siempre van contra las normas de la sociedad. Dentro de un *test* así, ¿cuál serías? ¿No sabes? ¡Descúbrelo el próximo mes!

Por supuesto que continuaremos con los *test* que mencionas y ya pronto podrás ver el de villanos y alguna otra sorpresa que les tendremos preparada y, hablando de secciones especiales, ¿qué tal les pareció la que hicimos de pasatiempos? Ya saben que sus comentarios son bienvenidos para saber qué tipo de contenidos son los que más les agradan o quisieran ver en Club Nintendo. Con lo que respecta a **Super Mario Galaxy 2**, dicha aventura ya se está cocinando bastante bien por parte de Nintendo, sin embargo, aún faltan muchos ingredientes por descubrir, como el giro que tomará la historia, personajes que podríamos ver y otras cualidades que Miyamoto y su equipo nos revelarán poco a poco (y a mayor escala en la Electronic Entertainment Expo); lo que ya es un hecho, es que se trata de otra secuela que no nos decepcionará.

En particular, siento que es una excelente idea lo del Nintendo Weekend, pues así todos los afortunados poseedores del Wii, tendrán videos especiales que les muestren las novedades de Nintendo; vaya que hacía falta un canal así, esperemos que también hagan ediciones especiales con los eventos importantes y claro, para nada es competencia de Club Nintendo, simplemente es un complemento para que tu horizonte informativo se expanda cada vez más.





¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿**Creen** que sea posible que Nintendo hiciera un *remake* de **Mario RPG**? Mi duda surge ya que sacaron un *remake* de **Chrono Trigger** y un amigo me comentoó que ya lanzaron **Mario RPG: The Legend of the Seven Stars** para la Consola Virtual del Wii. Si llegaran a sacar uno, ojalá también fuera para el Nintendo DS (es que yo sólo tengo DS). Ya sé que sería mucho pedir, pero les aseguro que fans de esas épocas (1996) como yo, estaríamos profundamente agradecidos.

Christopher Arturo Narro Banda
Vía correo electrónico

Qué más quisiéramos todos nosotros que Nintendo hiciera un *remake* de **Mario RPG: The Legend of the Seven Stars** para NDS, pero ese es otro de los temas del que no se ha dicho nada y por el momento veo difícil que Nintendo lo lleve a cabo, sin embargo, recuerda que la esperanza es lo que se pierde al último y quizá más adelante tengamos noticias de este sensacional juego que rompió esquemas en el Super Nintendo. Mientras ello ocurre (si es que pasa algún día), te recomiendo que le eches un ojo a las versiones de **Paper Mario**, así como también a la saga de **Mario & Luigi**, ya que son títulos que conservan ciertas similitudes con el de Super Nintendo en cuanto a su estilo de RPG simple (combinado con aventura), pero divertido que te mantendrá entretenido durante horas. Además de contar con la calidad clásica de la marca Nintendo.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Espero que muy bien. Antes que nada quiero felicitarlos por su revista, es buenísima. Bueno, esta es la primera vez que les escribo y me gustaría mucho que me aclares unas cuantas preguntas que no me dejan dormir.

1.- ¿Sabes si va a salir una nueva versión de **Mario Party** para Wii? Es que me quiero comprar un **Mario Party** para Wii pero tengo miedo y de que salga **Mario Party 9** después de un par de meses.

2.- Escuché rumores de que hay un juego de **Naruto** que se llama **Naruto Shippūden: Gekitō Ninja Taisen! EX 3** y que tiene los personajes más nuevos de la serie, así que me preguntaba si iba a salir para América.

Oscar André Arias
Vía correo electrónico

Desde el 2007 que no tenemos noticias de **Mario Party**, si recuerdas, ese año salió tanto la versión de Wii como una exclusiva para Nintendo DS, pero ha pasado el tiempo y no hay señales de otra continuación para la línea casera, por lo que sí te recomendaría que te compraras el **Mario Party 8** (que incluye un micrófono especial para que completes algunos minijuegos), mientras esperas el anuncio de la novena edición.

Naruto Shippūden: Gekitō Ninja Taisen! EX 3 es la séptima entrega de la saga **Clash of Ninja** de **Naruto**, obviamente para el mercado japonés, por lo que todavía falta algún tiempo para que llegue (de ser así) a nuestro continente. Ahora bien, ¿llegará? Lo más seguro es que sí, pues tanto TOMY como D3 Publisher (desarrollador y distribuidor) están contentos con los resultados de la franquicia para Wii en América. De hecho, en en la edición de enero incluimos un *review* bastante completo de **Clash of Ninja Revolution 3** (donde también pusimos una trivia con increíbles premios para verdaderos fans de **Naruto**), que vendría a ser la quinta de Japón (**Gekitō Ninja Taisen! EX**), lo que se traduce en que cada juego está llegando por lo menos con dos años de retraso, pero afortunadamente, sí se está haciendo la conversión.

¡Hola, querido **Dr. Mario**! ¿Cómo te va en el mundo champiñón? Es la primera vez que te escribo y espero que por lo menos contestes a mi correo.

1- ¿Alguna vez se venderá el Guitar Grip por separado? Para poder disfrutar de otro Guitar Hero sin necesidad de otro Guitar Grip.

2- ¿Por qué "The Pokemon Company" lanza juegos de **Pokémon** cada año? Conste que es largo el juego, en mi opinión deberían lanzar un juego para DS llamado "**Pokémon**", en el que te puedas trasladar a todas las regiones por medio de aviones, trenes, barcos; es mucho más practico, con actualizaciones Wi-Fi, pero no ganarían como cuando venden cada juego.

3- Como muchos ya han preguntado, ¿por qué los de Nintendo no hacen un **Super Smash Bros.** para Nintendo DS? ¡Sería genial! Con los gráficos tridimensionales de **New Super Mario Bros.**

4- ¿Cuándo será la fecha de salida del nuevo **Call of Duty Moder Warfare Reflex Edition**? Porque vi tal información en el Canal Nintendo y se ve bastante bueno.

5- ¿No se hará otra entrega de **Dragon Ball** para Nintendo DS, pero que sea de lucha?

Soy un gran fanático de Club Nintendo! siempre nos brindan toda la información reciente. ¡Viva la Nintendo DS lite!

Fabrizio Salomón
Paraguay

¡Qué tal, mi estimado Fabrizio! Me da mucho gusto que te hayas animado a escribir a esta sección y espero que no sea la última vez; además recuerda que hay otras secciones en donde también tus comentarios o aportaciones como dibujos, fotos y demás, son bien



La serie de **Mario Party** se ha convertido en todo un clásico desde su primer lanzamiento para el N64, si recuerdas, para dicha consola aparecieron tres versiones, pero su popularidad la catapultó al GBA, GameCube y recientemente en NDS y Wii, donde los minijuegos han sido mucho más variados y divertidos. Quizá lo que le agregaría es una opción para juego en línea, pero esto lo veremos más adelante.






© 2009 D3 Publisher

En esta entrega vemos a personajes como **Naruto**, **Sakura**, **Kakashi**, **Yamato**, **Sai** y otros más que tendrán mucho que ver en el transcurso de la historia. Como te comenté antes, no se trata de un título de peleas, pero tampoco es un RPG, por lo que se adapta más al estilo de acción/aventura, luchando con centenares de personajes que aparezcan en tu camino. La historia encaja en la serie original, así como la lucha que tendrá **Naruto** con **Koruma** al tratar de evitar que éste consiga liberar el poder de los cinco dragones.

recibidas. Al parecer, por la mayoría de lugares que he visto, sólo te venden el paquete del juego con el Guitar Grip, pero no te preocupes, ya que si se te descompuso, perdió o desapareció mágicamente tu accesorio para **Guitar Hero On Tour**, podrás adquirir uno nuevo desde la tienda oficial de **Guitar Hero** (www.guitarherostore.com), el precio es bastante razonable y es una opción atractiva pues sin el Guitar Grip, no podrás jugar ni las versiones **On Tour**, ni la reciente para Nintendo DS Lite: **Band Hero**.

La cantidad de juegos que llegan a nuestras manos no depende solamente de la compañía que los desarrolle, sino también de los fans, pues entre más popularidad tengan, da por hecho que veremos secuelas consecutivas en tiempos no tan prolongados. Es decir, un caso es el que comentas: la franquicia de **Pokémon**, que a más de una década de su creación, sigue cosechando nuevos fans por todo el mundo y siendo una de las franquicias más rentables y, por supuesto, los fans demandan cada vez más secuelas, ¿no es así? Otro caso sería **Guitar Hero**, donde hemos visto que la versatilidad de títulos se ha incrementado notablemente, teniendo estrenos con uno o dos meses de diferencia. O los juegos de deportes, que se estrenan cada año.

No sé cuáles sean los planes de Nintendo para **Smash Bros.** en portátiles, puede ser que ya tengan un proyecto en manos o que ni siquiera lo tengan contemplado, pues su forma de juego es más dinámica y atractiva para la consola casera, aunque en el Nintendo DS también se podrían recrear situaciones tanto o más divertidas. Pero, tal como te comento, hacer o no una versión de Nintendo DS depende sólo de Nintendo y de que encuentren de forma creativa la forma de integrar el mismo *gameplay* divertido y retador que en Wii, por ejemplo. Así que sólo resta esperar y cruzar los dedos… quién sabe… igual y en este próximo E3, nos dan la noticia.

Call of Duty Moder Warfare Reflex Edition ya salió desde noviembre y hasta el momento, es uno de los mejores títulos de su categoría, no sólo también por el *gameplay* y la calidad gráfica, sino por la cantidad y calidad de las misiones que realizas durante el juego, así que no te lo pierdas, te lo recomendamos ampliamente. Por último y ya para cerrar, por lo menos las últimas entregas de **Dragon Ball** para portátiles han sido de aventura, no sé si sus desarrolladores tengan planeado algo de peleas (que es quizá la parte más intensa de la serie). En particular, me encantaría una adaptación de la serie **Budokai**, pero alguna otra adaptación que nos haga vivir esos combates impresionantes será bienvenida para Nintendo DS. En cuanto hagan nuevos anuncios de **DBZ** para Nintendo, les pasaré el dato inmediatamente.

¡Hola, **Doctor. Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Bueno, creo que bien, ¿verdad? Aquí te van unas preguntas interesantes:

1 **¿LEGO Rock Band** ya salió? ¿O es que va a salir pronto en América Latina? ¿Qué tal está?

2 ¿Cuándo sale **Frogger Returns** para Wii Ware? Es que me gusta el juego de la ranita que salta.

3 La última pero no menos importante: ¿cuándo saldrá **Naruto Shippuden Ryujinki** para Wii?

Rainer Palm
Vía correo electrónico

Todo bien por este territorio champiñón. Iniciando un gran año y, sobre todo, esperando con ansia los nuevos lanzamientos de Nintendo para Wii y Nintendo DS. **LEGO Rock Band** es una versión más "popera" con respecto a las anteriores ediciones de **Rock Band**, es decir, cuenta con grupos menos metaleros y más contemporáneos, además de incluir a los LEGO como personajes principales; en sí, es una buena opción para los más jóvenes. Su fecha de salida –en América- fue el pasado 3 de noviembre, por lo que ya es un hecho que debe estar en tu tienda favorita.

Frogger Returns ya tiene unos cuantos meses que salió en nuestro continente, así que ya puedes descargarlo en tu Wii; me agradó muchísimo que sí conserva la esencia del juego original, pero adaptado a los gráficos actuales, con buena música y bastantes escenas de caos vial, así que ve juntando tus Wii Points, porque sí vale la pena esa descarga.

Naruto Shippuden Ryujinki fue una versión para Wii que salió el año pasado en Japón para celebrar los diez años de la serie de **Naruto**, pero a diferencia de los **Clash of Ninja Revolution**, **Ryujinki** es más del estilo de aventua, con movimiento libre y por objetivos. Ahora bien, si me preguntas si vendrá a América, eso todavía no lo sabemos, es probable, pero nada seguro hasta que las compañías lo confirmen oficialmente, así que mantente pendiente de nuestros avisos, porque en realidad, **Naruto Shippuden Ryujinki** sí es una versión que vale la pena, sin importar si eres fan o no de la serie de ninjas.

Arte por correo:

Pedro Gaete Acosta; Santiago, Chile.
Jesús Medina; Anzoategui, Venezuela.
Arturo Correa; Buenaventura, Chih.
Alessandro Lavagnino; Antigua Guatemala.
Ronald Guzmán; Sonsonate, El Salvador.
Nahuel Salvador; Santiago, Chile.
Domingo Pérez; Tapachula, Chiapas.
Eduardo Tejeda; Estado de México.
Enrique ramos; El Salvador.
Diana Hernández; San Miguel, El Salvador.
Luciano Godoy; Chillán, Chile.
Lisset Campos; Ilopango, El Salvador.
Ángel Hernández; La Mesa, Baja California.
Nicolle Ureta; Santiago, Chile.
Daryl Ticas; Ilopango, El Salvador.
Lennin Ticas; Ilopango, El Salvador.
Esteban Soria; Durango, Durango.
Andrés Ramos; Puebla, Puebla.
Alai Lezama; Miranda, venezuela.
Nicolás Gómez; Santiago, Chile.
Germán Díaz; Apodaca, Nuevo león.
Uri Rodríguez; Ahuacatlán, Nayarit.
Pamela Tasso; Santiago, Chile.
Kimberly Gutiérrez; Nuevo Laredo, Tams.
Emiliano López; Iztapalapa, D.F.
Odette García; Dolores Hidalgo, Gto.
Joel Betanzos; Concepción, Chile.









Captain Olimar

El **Captain Olimar** es el personaje principal del divertido juego conocido como **Pikmin**, aunque no sea realmente él quien haga el trabajo pesado. Es un empleado de la Hocotate Freight Company, y vuela a bordo de una nave que lleva como nombre **S.S. Dolphin** (obviamente una referencia al nombre clave del Nintendo GameCube). Allá en su planeta, Olimar tiene esposa, un hijo y una hija; además cuenta con su compañero de trabajo, **Louie**, y su jefe, el presidente de la compañía. **Olimar** es una buena persona, pues se ganó inmediatamente el aprecio de los pequeños seres a quines él mismo llamó **Pikmin**. El nombre **Olimar** es parcialmente un anagrama de **Mario**, personaje también creado por el ingenio de Shigeru Miyamoto.

En el primer juego, la nave de **Olimar** sufre daños por un meteorito, por lo cual cae en un planeta desconocido para él, en donde habitan las más extrañas criaturas. Al hacerse amigo de una de las formas nativas de vida, los **Pikmin**, **Olimar** tiene la oportunidad de conseguir las partes de su nave para poder salir antes de que sus suministros se agoten. En la segunda entrega, **Olimar** debe regresar al planeta de los **Pikmin** para obtener los tesoros que hay ahí y así salvar a la compañía para la cual trabaja de la bancarrota total. Como todo buen capitán, **Olimar** es muy bueno mandando a la gente, por lo cual puede controlar de manera relativamente sencilla a los **Pikmin** para ponerlos a hacer todas las tareas por él.



Olimar, el peleador

En las dos entregas, ha sido el héroe de la historia, pero su fama no sólo se queda en estas aventuras intergalácticas; **Olimar** fue incluido como un personaje elegible para el intenso juego **Super Smash Bros. Brawl**, en donde nuevamente emplea la ayuda de los **Pikmin** para poder hacer frente a sus enemigos. En este juego es capaz de obtener más **Pikmin** de la misma manera que en sus propios juegos, de hecho, si no fuera por ellos, este peleador sería presa fácil de sus contrincantes; esto demuestra nuevamente que la unión hace la fuerza... aunque sea la de los **Pikmin**.

Leyendo entre líneas

A pesar de lo tierno que es el entorno, los **Pikmin**, y **Olimar** mismo, hay quienes dicen que realmente es un verdugo que se aprovecha de la inocencia de los pequeños rabanitos para sus propios intereses. Claro que si lo vemos así, muchos héroes tendrían su "lado oscuro", por lo cual lo dejaremos en que es un personaje de buen corazón que afortunadamente tiene un vínculo con los pequeños **Pikmin** y juntos logran grandes cosas. No dudamos que en un futuro, una tercera entrega de las aventuras del **Captain Olimar** llegarán para divertirnos aún más que en los dos anteriores.





Imágenes y Tips

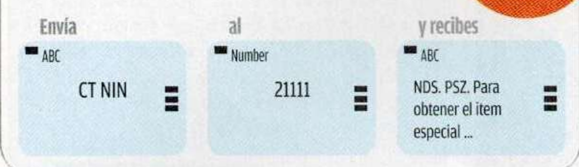
Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Envía — al — y recibes

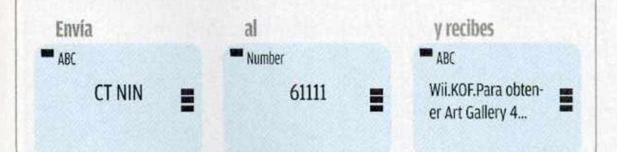


Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Envía — al — y recibes



Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Call of Duty Modern Warfare Reflex Edition (Wii)	The King of Fighters: Orochi Saga (Wii)
Wii Sports Resort (Wii)	Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3 (Wii)
Phantasy Star Zero (NDS)	Excitebike: World Rally (WiiWare)
Astro Boy: The Video Game (Wii)	Naruto Shippuden: Ninja Council 4 (NDS)
Asphalt: Urban GT 2	High School Musical: Sing it! (Wii)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

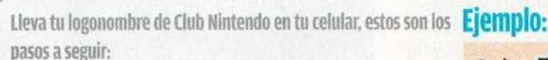
TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C733 C734 C735
C736 C737 C738

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.



Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido





C739



C740



C741



C742

MARTHA
CLUB NINTENDO
C743



C744



C745



C746

GENARO
CLUB NINTENDO
C747

MARISOL
CN
C748



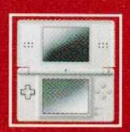
C749



C750



Monster Hunter 3 saldrá esta misma primavera en nuestro continente.



Nintendo DS Fue de las consolas más vendidas en la pasada temporada navideña.

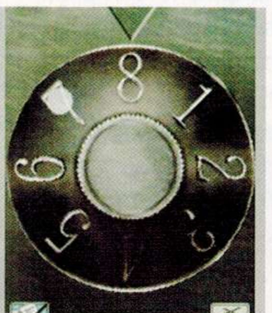
Prepara tu reservación para una nueva aventura

Uno de los mejores juegos que hemos visto para Nintendo DS desde su aparición ha sido **Hotel Dusk: Room 215**; su mecánica de juego en conjunto con su misteriosa historia lograban engancharte a tu consola como pocas obras, por lo que con los meses todo mundo esperaba una secuela, incluso una adaptación a Wii, pero esto no ocurría, hasta ahora que la segunda parte es toda una realidad para la consola de doble pantalla, aunque de momento sólo en Japón.

El pasado enero apareció en el país del Sol Naciente **Hotel Dusk 2**, que mantiene el estilo que volviera un clásico al original, es decir, la jugabilidad dependerá totalmente de la pantalla táctil y el *Stylus*, de ese modo podrás desde revisar habitaciones hasta descifrar acertijos; podemos decir que en ese sentido no hay mayor problema. Pasando a lo que es la historia, no tenemos muchos detalles, salvo que de nueva cuenta los giros inesperados en la trama estarán a la orden del día.

De momento no se sabe si Cing (estudio creador) o Nintendo tengan planes de traer esta obra a nuestro continente, pero después del éxito que han tenido las novelas gráficas, no dudamos que esto ocurra, aunque claro, tomando en cuenta los tiempos de traducción de los textos, de suceder sería por mediados de año... pero bueno, eso ya toca decidirlo a las compañías, por lo pronto confiamos en poder disfrutarlo.









Los creativos de Cing han trabajado muy duro para que esta secuela supere lo realizado en la primera parte.

Un nuevo reto en la nube voladora

Realmente resulta sorprendente el éxito de la franquicia **Dragon Ball**, ya que a pesar del tiempo no pierde fuerza, al contrario, su leyenda se ratifica, lo cual podemos ver en nuevas animaciones o videojuegos, como es el caso del próximo lanzamiento de **Dragon Ball: Origins 2** para Nintendo DS de parte de Namco Bandai, que a pesar de no tener fecha definitiva de lanzamiento, es un hecho que dará mucho de que hablar.

Contrario a lo que ha ocurrido con juegos recientes, en esta obra se narran las aventuras de **Goku** mientras es un niño, por lo que no podrá transformarse en **Super Saiyan** ni colaborar con personajes como **Vegeta** o **Raditz**, lo que no significa que el juego sea malo, al contrario, permite que conozcamos de mejor manera el inicio de la serie.



El género del título es el de acción RPG, lo cual es ideal para vivir la aventura, debes explorar cada escenario en busca de pistas que te puedan ayudar a enfrentar a tus enemigos, que en esta ocasión serán la patrulla roja. Un punto muy importante a destacar del juego son sus gráficos, simplemente espectaculares, los programadores están realizando un gran trabajo con las texturas, lo que se nota en elementos como las cascadas, con las cuales por cierto puedes interactuar. La mesa está puesta para que esta sea una gran segunda parte, sólo queda aguardar un anuncio oficial de su lanzamiento, así que no te pierdas los siguientes números para más información.

Tómate la foto con Naruto

Para continuar con las novedades que se encuentran en Japón, te contamos que los festejos por el décimo aniversario del anime de **Naruto** siguen sin detenerse, ya que además de los juegos que han aparecido para diversas consolas, **Takara Tomy** ha decidido incursionar en el catálogo para DSiWare en dicho país, lanzando una aplicación muy especial para los seguidores de esta gran animación.





El nombre de esta divertida descarga es **Nari Chara Naruto Shippuden**, y su función es la de modificar las fotos que tomes con tu sistema de una manera muy especial, ya que podrás agregar diferentes elementos del universo de **Naruto**, como el peinado del protagonista, bandas para la cabeza o bien el *Rasengan*, dando un efecto realmente atractivo y diferente a tus capturas.

Fue un acierto lanzar esta aplicación para conmemorar el aniversario de esta gran serie de anime.

El héroe azul volverá este mismo año

Una de las mayores sorpresas en 2009 la dio Capcom cuando anunciaba que **Mega Man 9** estaba en desarrollo para WiiWare bajo el estilo gráfico que lo llevara a la fama en el NES hace ya veinte año; su salida marcó un precedente en el catálogo de la consola, tan es así que algunas otras compañías siguieron ese mismo camino con otros títulos, como **Castlevania** de Konami, por ejemplo.

Ahora que ha pasado el tiempo y se ha afianzado como uno de los títulos más descargados para la consola, la compañía ha anunciado que en marzo de este año tendremos una nueva entrega, así es, **Mega Man 10** para WiiWare es ya toda una realidad. Mantendrá el estilo tradicional, lo cual es un gran acierto, y cambiarlo a estas alturas para buscar una experiencia en 3D sería prácticamente un suicidio.

La historia aunque no ha sido descrita, al parecer tendrá como uno de los personajes principales a **Proto Man**; no sabemos si podremos controlarlo o si sólo aparecerá como ayudante en algunas etapas, pero como sea, seguro que los seguidores de este robot quedarán encantados. No tenemos dudas de que será uno de los lanzamientos del año; obras como ésta recuperan el espíritu de la industria, en donde más que demostrar el mayor entendimiento técnico con la consola, se busca crear títulos divertidos y retadores. Próximamente te ofreceremos una revisión completa de **Mega Man 10.**

Su costo es de 500 puntos, muy accesible para todos los que desean tener el Sharingan al menos en una fotografía; el único punto negativo es que como debes estarte imaginando, no hay planes para que aparezca en América, aunque eso sí, las esperanzas no las perderemos, sobre todo después de ver el éxito que ha tenido la última entrega en Wii. Te mantendremos informado acerca de cualquier decisión, por lo pronto disfruta las imágenes.



El Canal Tienda de Nintendo DSi ofrece una gran oportunidad, no sólo la de poder descargar juegos, sino también la de bajar aplicaciones muy útiles como esta.

Regresa al pasado con tu NDS

Para los amantes de los juegos clásicos, **Sega** tiene una gran sorpresa, ya que lanzará en los próximos meses una recopilación de ensueño titulada **Sonic Classic Collection**, que incluirá las tres primeras aventuras del erizo más el genial **Sonick & Knuckles**, una oferta que de ninguna manera puede rechazarse, sobre todo considerando que aparecieron hace ya casi dos décadas.

Esta representa una gran oportunidad para las nuevas generaciones de conocer el origen de este gran personaje, sinónimo de diversión y reto, no puedes dejarla pasar por nada.

Al parecer la jugabilidad se va a mantener intacta, es decir, ocuparemos el Pad y los botones para controlar a los personajes, pero no descartamos una sorpresa de Sega en ese sentido, ya que la compañía gusta de incluir extras para sus fans; seguro que todos quedaríamos encantados con minijuegos con un modo cooperativo, ¿no crees? Así que por el momento no resta más que ahorrar para poder adquirirlo; ojalá que pronto tengamos otras recopilaciones; una de **Golden Axe** o **Phantasy Star** serían fantásticas.



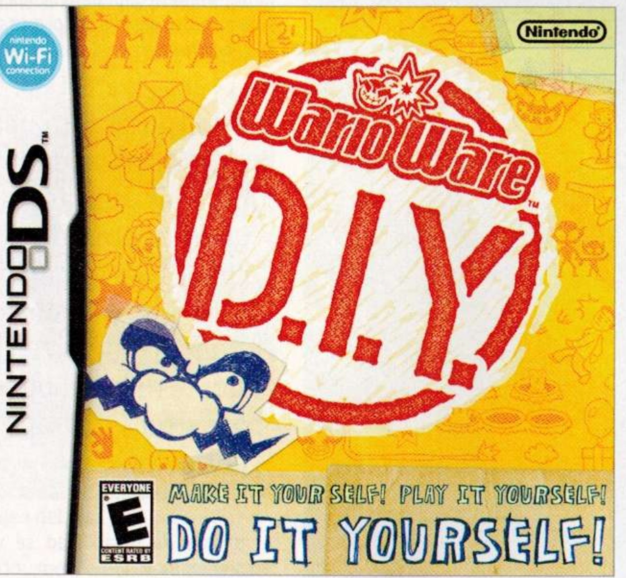


Por Toño Rodríguez

¡Ya estamos de vuelta con un número más de Club Nintendo! Y para este mes tenemos noticias bastante interesantes, conoce los lanzamientos de Nintendo para estos días, así como los nuevos colores disponibles para el Nintendo DSi y controles Wiimote. ¡Comenzamos no si antes desearte un feliz 14 de febrero!

Nintendo anunció fecha de salida para Wario Ware D.I.Y.

El 28 de marzo será la fecha pactada para tener de nueva cuenta en nuestro Nintendo DS un nuevo juego de la serie **Wario Ware**. Wario regresará con sus irreverencias a la portátil de Nintendo, en esta ocasión con un título dedicado a explotar la creatividad de cada videojugador que lo posea. Así es, ahora nosotros seremos los creadores de los minijuegos, así como los gráficos y sonidos que se utilizarán en cada uno de ellos. También es de destacar que el juego cuenta con la posibilidad de enlace a la Nintendo Wi-Fi Connection.



Recomendación del mes para descarga en WiiWare





Castlevania The Adventure ReBirth está disponible para ser descargado desde nuestro Wii y su costo es de 1000 Wii Points. El título desarrollado por Konami Digital Entertainment, nos lleva a revivir el clásico de 1989 **Castlevania: The Adventure**, y nos adentra en el universo gótico del clan Belmont. Por tal motivo, Wiiware nos ofrece una perspectiva diferente para los nuevos jugadores y para los de la vieja escuela que gustan de la serie.

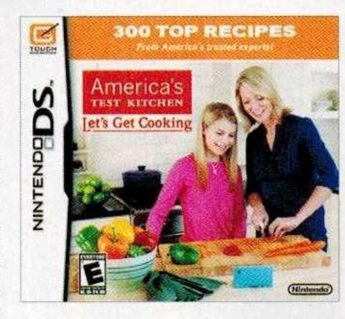
Se suman nuevos colores a la gama del Nintendo DSi

Ya todos conocemos los colores que se anunciaron en el lanzamiento del NDSi negro y azul. Ahora las posibilidades de escoger de entre más opciones son una realidad, las imágenes que ves abajo son la muestra de las nuevas presentaciones del sistema con cámara de Nintendo, el cual podrás encontrar en blanco y rosa. La verdad lucen bastante bien, y podría decirse que son buena opción para los conservadores (el blanco) y para las videojugadoras (el rosa), aunque como dicen, en gustos se rompen géneros y cada uno puede escoger con base en sus preferencias.



¿Qué tal uno de estos para regalo de 14 de febrero?

¡A cocinar se ha dicho!



Tal parece que los títulos dedicados a la cocina han funcionado muy bien, ya que Nintendo anunció la salida de **America's Test Kitchen**, una nueva guía de recetas para cocinar platillos exquisitos. Y si bien no es un juego dedicado a los llamados *hardcore gamers*, nos puede servir en esos días en los que tenemos alma de hogareños y queremos ser los buenos anfitriones de la comida o cena familiar. También puede ser un buen obsequio para las reinas de la casa, así de paso se acercan a los videojuegos y ven que no todo es luchas, peleas, disparos y más. ¡A ajustarse el mandil!

Wiimote azul y rosa; disponibles para el día de San Valentín

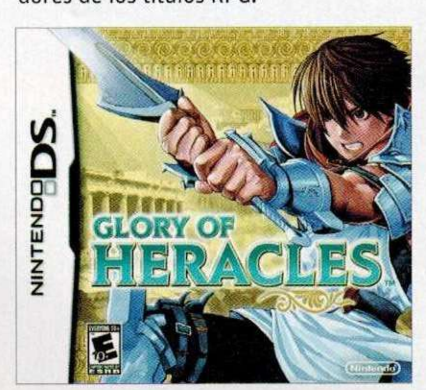
Siguiendo con los anuncios coloridos, tenemos estos nuevos tonos del Wiimote, los cuales serán lanzados el día 14 de febrero. Recordemos que hace apenas unas semanas Nintendo publicó la versión negra del control, así como la del Nunchuk. Hasta la fecha de cierre de esta edición, no hay anuncio de estos nuevos colores para el Nunchuk, estaremos pendientes para ver si Nintendo dice algo al respecto. Tampoco se sabe nada acerca de si el Wii podrá estar disponible en América en otro tono diferente al que ya conocemos, como ya ocurrió en Japón con la versión negra.





El nuevo RPG de Nintendo

Desde el 18 de enero los fans del género *Role Playing Game* ya pueden disfrutar del título publicado por Nintendo y desarrollado por PAON. Inspirado en la mitología griega, **Glory of Heracles** nos ofrece una experiencia única de juego, con personajes, eventos y monstruos legendarios. Guía a tus héroes a través de esta aventura mediante la pantalla táctil de tu Nintendo DS. Definitivamente un juego que cubre las expectativas de los seguidores de los títulos RPG.



Las ilustraciones nos dejan ver el trabajo que hay detrás de este desarrollo.



"Servicios sólo para México"



DISPONIBLE EN DVD Y BLU-RAY


HIELO2


HIELO3





¡Descarga las mejores fotos en tu celular!

Instrucciones:
Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo:
CN FOTO HIELO4

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15.13 IVA incluido.





HIELO1 · HIELO5 · HIELO6 · HIELO4





TONOS REALES

Hits en español

Dile al amor / Aventura	DILEAL
One, two, three, go / Belanova	ONE2
Electro movimiento / Calle 13	ELECTRO
Y tú te vas / Chayanne	TEVAS
Lo que paso, pasó / Daddy Yankee	PASO
Estrella de rock / Danna Paola	ESTRELLA
Quién me iba a decir / David Bisbal	DECIR
La vida caminaba sola / Emmanuel	VIDA
La calle de la amargura / Gloria Trevi	AMARGURA
Esto es lo que soy / Jesse y Joy	SOY
Tocando fondo / Kalimba	FONDO
La playa / La Oreja de Van Gogh	PLAYA
Perdición / La quinta estación	PERDICION
Los chicos no lloran / Miguel Bosé	CHICOS
Las de la Intuición / Shakira	INTUICION
Tu cuerpo me llama / Wisin y Yandel	MELLAMA
Reptilectric / Zoé	REPTILECTRIC
Te quise tanto / Paulina Rubio	TEQUISE
Torero / Chayanne	TORERO
Morena mía / Miguel Bosé	MORENA
Te quiero te amo / Grupo Pesado	QUIERO
Hoy ya me voy / Kany García	HOYYA
La tortura / Shakira	TORTURA
Ciega sordomuda / Shakira	CIEGA
México, lindo y querido / Alejandro Fernández	LINDO
Volverte a ver / Juanes	VOLVERTE
Volver a comenzar / Café Tacuba	COMENZAR
Metrosexual / Amandititita	METROSEXUAL
El Presente (en vivo) /Julieta Venegas	PRESENTE
Si tú te atreves / Luis Miguel	ATREVES1

Pura banda

Dame tu amor / Alacranes Musical	DAMETU
Yo te amo / Los Temerarios	TEAMO
La fea más bella / El Recodo	REALFEA
La niña fresa / Banda Zeta	FRESA
La papa / Valentín Elizalde	PAPA
La más deseada / Valentín Elizalde	DESEADA
La banda borracha / Valentín Elizalde	BANDA
Al gato y al ratón / Banda Machos	GATO
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
El mechón / Banda MS	MECHON
La niña fresa / Banda Zeta	FRESA
Payaso de rodeo / Caballo Dorado	PAYASO
No rompas más / Caballo Dorado	ROMPAS
Para toda la vida / Cañareal	VIDA3
Te me vas / Carlos Rivera	TEMEVAS
Cumbia sobre el río / Celso Piña	RIO
Olvídala / Conjunto atardecer	OLVIDALA
Se te ve la tanga / Damas gratis	TANGA
Besito cachichurris / Daniel Luna	BESITO
Cuando baja la marea / Diana Reyes	MAREA
Directo al corazón / El Calentanito	DIRECTO
El moño colorado / El Poder del Norte	COLORADO
Amantes escondidos / German Montero	AMANTES
Agua de rosas / Fruta prohibida	ROSAS1
Ahora pienso más en ti / Los Temerarios	PIENSO
Mi vida eres tú / Los Temerarios	VIDA3
A chillar a otra parte / Pesado	CHILLAR
Ojalá que te mueras / Pesado	MUERAS
Ganas de volver a amar / Trono de México	GANAS1
He venido a pedirte perdón / Trono de México	VENIDO

Hits en inglés

Will you still love me tomorrow / Amy Winehouse	STILL
Circus / Britney Spears	CIRCUS
In sympathy / Depeche Mode	SYMPATHY
Boys Boys Boys / Lady Gaga	BOYS
Battery / Metallica	BATTERY
Right round / Florida	RIGHT
Paparazzi / Lady Gaga	PAPARAZZI
Kissing a fool / Michael Buble	KISSING
Hips don't lie / Shakira	HIPS
One / U2	ONE1
Thriller / Michael Jackson	THRILLER
Hustlers ambition / 50 Cent	AMBITION
Be with you / Enrique Iglesias	BEWITH
Stronger / Kanye West	STRONGER2
Give it 2 me / Madonna	GIVE
Relax, take it easy / Mika	RELAXT
Love today / Mika	TODAYT
Apologize / One Republic	APOLOGIZE
Don't stop the music / Rihanna	STOP
Umbrella / Rihanna	UMBRELLA
When I'm gone / Simple Plan	SIMPLE
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP
1000 Oceans / Tokio Hotel	OCEANS
A little bit longer / Jonas Brothers	LITTLEBIT
7 Things / Miley Cyrus	THINGS
My prerogative / Britney Spears	PRERO

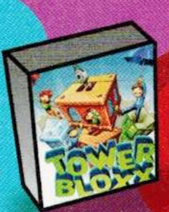
Instrucciones para descargar tonos reales:
Envía CN TONO + "clave" al 81111 EJ: CN TONO DILEAL

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por tono real: $ 23.20 IVA incluido.

juegos

TORTUGAS NINJA
Las Tortugas Ninja vuelven a acabar con el Destructor, quien lleva la lucha a las calles de Nueva York convertidas en un infierno de demonios y zombies.
Envía
CN JUEGO TORTUGAS
al 91111

TOWER BLOXX
Alcanza el cielo con el juego de construcción que desafía tus reflejos y habilidades. Construye lujosos rascacielos. Un reto para tu destreza: cuanto más rápido construyas plantas, más contentos estarán tus inquilinos.
Envía
CN JUEGO TORRES
al 91111



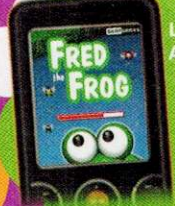
DOKI MATHS TETRIX
Doki Maths Tetrix dejará sorprendidos a todos los fans del Tetrix. Para ayudar a Doki y sus amigos a avanzar de nivel, deberás tomar atajos para ir más rápido y ganar.
Envía
CN JUEGO DOKI2
al 91111





SHINY DISCO BALLS
¡La época disco vuelve, ahora en tu celular!
Las luces de las discotecas cobran vida y tú debes ordenarlas para avanzar de nivel. No pierdas tiempo y descarga este juego retro.
Envía
CN JUEGO DISCO
al 91111

STACK IT
Usa la lógica para agrupar y colocar ladrillos de colores, los cuales explotarán en este divertido y sencillo juego que te dará horas de diversión.
Envía
CN JUEGO STACK
al 91111



FRED THE FROG
La rana Fred tiene muchísima hambre. Ayúdale a atrapar insectos gordos, ten cuidado, no todo lo que está volando delante de él, se deja tragar. Si Fred se come algo erróneo, el tiempo de alimentación se disminuye cada vez.
Envía CN JUEGO FRED
al 91111





LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

¿Cómo ha iniciado tu año? Esperamos que de la mejor forma, además de que entre tu lista de propósitos esté el superar varios de los retos que aparecen en esta sección o bien que nos mandes alguno que hayas conseguido por iniciativa propia; por lo pronto te dejamos con los que te hemos preparado para este mes de febrero, que pertenecen a géneros distintos, por lo que no vas a tener ningún pretexto para no participar. ¡Suerte!

Band Hero
Wii

NUEVO RETO

Para seguir la fiesta nada mejor que **Band Hero**, título que reúne lo mejor de la música actual, ideal para quienes no hayan entrado al cien al concepto de **Guitar Hero**; pues bien, te dejamos con los marcadores que ha conseguido Master para algunos de estos temas en dificultad *Hard*.

Canción	Puntaje
Bring me to Life	213,876
Diryt Little Secret	237,230
Don´t Speak	257,828
Happy Together	94,328
If You Could Only See	136,103
Kids	183,886
Oh Pretty Woman	168,176
She Will be Loved	137,552
So Yesterday	181,813
Turn off the Light	120,646
Walking on Sunshine	225,777
Wannabe	64,463
You Belong To Me	205,615
Love Story	161,770
Ocean Avenue	210,429
Y.M.C.A.	41,412

Wii Sports
Wii

Un viejo conocido de esta sección, Julio César Muñoz, "Denki Otaku", de El Salvador, quien ha iniciado este año con las pilas puestas, como lo demuestra mandándonos el siguiente marcador, que obtuvo en el lanzamiento de pinos, donde obtuvo 479 pinos derribados.

Como puedes darte cuenta es un buen logro, que nos habla de la constancia de Julio en este juego, que a pesar de ya tener un rato en el mercado sigue dando de qué hablar.

New Super Mario Bros. Wii
Wii

NUEVO RETO

Este reto podríamos decir que es doble, ya que para poder superarlo requieres demostrarnos que has reunido las tres monedas de oro de cada mundo en el juego, lo que te da acceso a los niveles del Mundo 9; ahora bien, si quieres presumir tu nivel en este título, lo mejor será que nos mandes una foto o video donde se aprecie que has encontrado esas mismas monedas pero en el noveno Mundo.

Mario & Sonic at The Olympic Winter Games
Wii

Para este reto necesitamos que nos envíes tus mejores marcas dentro de las actividades de esta obra; recuerda que mientras más hayas superado, tu nombre permanecerá por más tiempo dentro de los mejores.

NUEVO RETO



DJ Hero
Wii

NUEVO RETO

Muy bien, consideramos que ya ha pasado el tiempo suficiente para poder comenzar con los retos de este juego; la misión es sencilla, sólo debes compartirnos tus mejores marcadores en cada mezcla, no importa la dificultad, sólo que tu puntaje sea bueno.

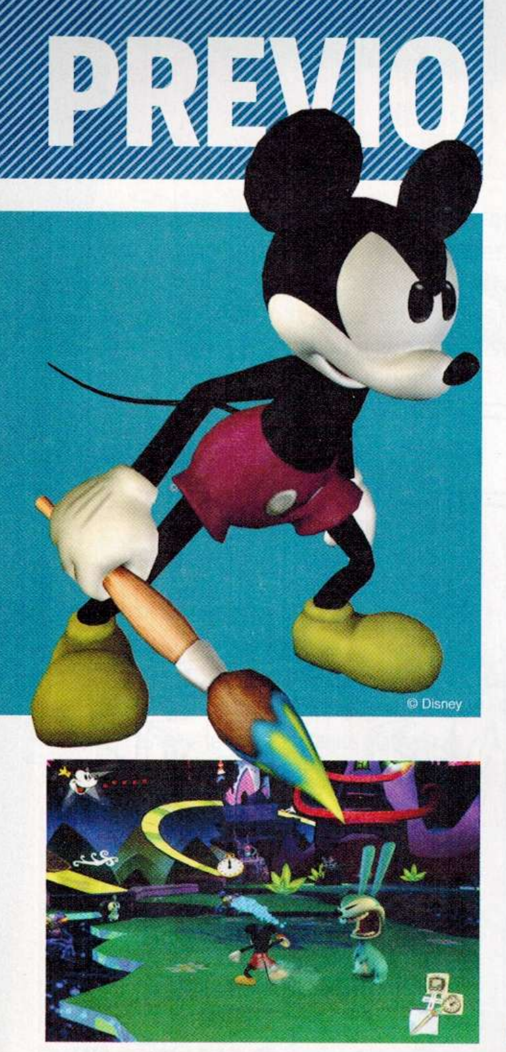




¡Harás todo por conseguirla!
Juego distractor
Hermano mayor
Saltar obstáculos
Objeto para distraer al enemigo
Tomar revista
¡Escapar rápido!
Diviértete con la revista más cool y encuentra todo lo que estás buscando:
★ Tus artistas favoritos
★ Películas
★ Videojuegos
★ Un regalo sorpresa en cada edición
★ y mucho más
3 premieres de magiacción
129
eres niños
Atrévete a bailar como las Divinas
¡Échale conejo! Arma tu mascota
Harry Potter ¡Trépate a la Nimbus!
Test ¿Le sacas jugo a tus vacaciones?
¡Guácatelas!: 15 revelaciones asquerosas
Revista
eres niños
¡Diversión en grande!

Disney Epic Mickey

Disney / Wii


© Disney

Rompiendo todos los moldes

Desde hace varios años, los juegos de Disney han dejado de tener esa magia que en el SNES los volviera tan especiales, pasaron de ser títulos esperados a simples artículos de mercadotecnia para apoyar cintas o personajes; pero parece que eso ha quedado atrás, la compañía está decidida a regresar al nivel que jamás debió perder, por lo que se encuentran desarrollando un título que romperá con todos los moldes, **Disney Epick Mickey** para Wii, una aventura que dará mucho de qué hablar en los próximos meses.

En este juego no vamos a ver la típica historia predecible llena de color, los desarrolladores han creado un argumento realmente interesante. Todo comienza cuando en una lejana tierra, conocida como Wasteland, un pequeño conejo comienza a cuestionar la fama de **Mickey Mouse**, su éxito le incomoda, no tolera verlo... se trata de **Oswald**, el primer personaje creado por Disney, quien después fuera sustituido por el famoso ratón.

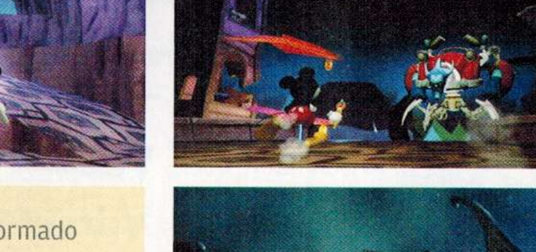
El lugar donde se encuentra, no es su hogar, es un basurero, una zona de desecho para los personajes de dibujos animados que han dejado de ser importantes; ante tal soledad, **Oswald** sólo ha tenido un pensamiento; terminar con su rival, con el personaje que le arrebató la gloria, por lo que sin pensarlo dos veces, logra llevar a **Mickey** a Wasteland, y es justo ahí donde inicia la aventura. Debes ayudar al recién llegado a salir de ahí.

Un mundo sin color

La aventura es totalmente en 3D, recorreremos escenarios oscuros, que lejos de mostrar un entorno mágico, generan cierto temor en el jugador, sobre todo por los personajes bizarros que deberemos enfrentar. El *gameplay* aún no ha sido revelado por completo, pero al ser una obra exclusiva para Wii, no dudamos que vaya a ofrecernos algunas sorpresas ya sea para atacar o para resolver acertijos; por otro lado, se ha dicho que el desarrollo tendrá toques de RPG, lo que suponemos evitará que sea un desempeño lineal.

Disney Epic Mickey apunta a convertirse en un parteaguas para la compañía, tiene todo para quitarse el estigma de crear juegos infantiles, que le ha perseguido los últimos años, y demostrar que puede hacer frente a cualquier serie de la actualidad. La mesa está puesta, esperemos que los meses que faltan antes de su lanzamiento (contemplado para mediados de año), sirvan para pulir lo que parece será todo un clásico; esperemos para ver si esto se vuelve una realidad, por lo pronto disfruta de las imágenes que te mostramos.







Te mantendremos informado de todo lo que ocurra con este juego, que parece ser marcará un nuevo inicio para la compañía. Podemos asegurar que el riesgo que toman seguro los va a llevar por buen camino.




© Disney

Tales of Graces

Namco Bandai / Wii

Con el paso de los años, la serie **Tales** de Namco Bandai no sólo ha ganado millones de adeptos en todo el mundo, sino que además ha impuesto un estilo que para muchas personas supera lo visto en otras franquicias como **Final Fantasy**; como sea, en la nueva entrega titulada **Tales of Graces**, los desarrolladores nos han preparado una verdadera joya que por desgracia aún no se sabe si verá la luz en nuestro continente, pero por lo pronto te contamos los primeros detalles de esta obra exclusiva para Wii que ha paralizado el mercado nipón.

Manteniendo el espíritu del juego

La serie **Tales** es bastante especial, siempre se ha caracterizado por ofrecer historias completas, llenas de mensajes y lecciones para los jugadores, lo cual parece que seguirá en esta ocasión, ya que a pesar de que no se conoce al cien por ciento el argumento, los personajes que protagonizarán la aventura tendrán un crecimiento similar al que se puede observar en animaciones japonesas, lo que ya de entrada es un gran aliciente para conocer sus motivaciones.

El *gameplay*, parte fundamental de cualquier RPG que desee trascender, mantendrá el estilo libre que tan buenos resultados ha dado a la saga; es decir, no vas a tener que elegir de entre un menú el movimiento que quieras efectuar para después esperar a que sea tu turno para defenderte, no, en **Tales o Graces** controlas a tu personaje en tiempo real durante la batalla, eso sí, dentro de un campo determinado, pero a final de cuentas puedes planear una mejor estrategia de esta forma, ya que puedes intercalar al elemento de tu equipo que controlas, lo que sin duda es una gran ventaja.

Visualmente el juego es un verdadero deleite para la pupila, los pueblos, bosques y demás escenarios que se han creado bajo la técnica de *Cell Shaded*, te llevan realmente a otro mundo, logran adentrarte de forma fascinante, casi al grado de lo visto en **TLOZ: The Wind Waker**. Merecen una gran reconocimiento en Namco Bandai por este trabajo, pues han entendido las capacidades del Wii y las han aprovechado de manera extraordinaria.

Un cuento con final pendiente

Tales of Graces podría ser el mejor capítulo de la serie, reúne varios elementos jugables que son potenciados por el control de Wii, lo que vuelve la experiencia mucho más agradable e intensa. Como ya comentamos, el problema con esta entrega es que no figura como lanzamiento para América, lo cual esperemos cambie en los próximos meses, sobre todo por los seguidores de la serie.



Gracias a que las batallas son en tiempo real, la variedad de estrategias que puedes emplear para terminar con tus enemigos es infinita, sobre todo si conoces los alcances y poderes de tus compañeros de equipo; decide bien quién se te unirá.







Dementium II

South Peak Interactive / Nintendo DS

El terror regresa a las pantallas del Nintendo DS

El portátil de Nintendo se ha caracterizado por ofrecernos un abanico inmenso de opciones de juego; hemos visto desfilar géneros de todo tipo, desde los infantiles hasta otros con temáticas mucho más agresivas, pero ahora, la compañía South Peak Interactive nos regresará el horror que vivimos hace un tiempo con **Dementum: The Ward**, cuando en febrero tengan lista la secuela que promete mantenernos al filo del terror con momentos impactantes que envuelven la historia de este título de acción en primera persona. El juego nos transportará a un escenario donde las emociones estarán en su punto máximo, adentrándonos en oscuros pasajes que alimentarán la incertidumbre del qué estará ocurriendo, así que si crees soportar el terror, sigue leyendo.

El lugar donde las pesadillas nacen

La historia se centrará en el viejo Bright Down Treatment Centre, justo el lugar donde terminó la versión anterior, dando continuidad a los eventos macabros que ocurrieron hace tiempo. ¿Recuerdas el juego **Second Sight**? Pues aquí también tendrás como primera impresión un quirófano terrible donde realizan cirugías del cerebro que salen de todo lo convencional, pues en realidad, son experimentos terribles. Sólo que aquí es una misteriosa penitenciaría. Una vez que hayas recobrado la conciencia (o por lo menos parte de ella) tendrás que buscar la forma de salir de dicho lugar para conseguir tu añorada libertad, así como sobrevivir a los terribles acontecimientos que presenciarás.

Estar solo puede resultar peligroso y a la vez desquiciante más cuando en ocasiones tienes la sensación de adentrarte en un mundo paralelo infernal... así como alguna vez le ocurriera a **Harry Mason** en **Silent Hill**. Otro de los misterios es que tú mismo te has estado enviando postales, pero, ¿cómo pudo haber ocurrido ello? En qué momento pasó que no lo recuerdas o, mejor dicho, qué habrá ocurrido para que te envíes datos directamente... quizá tú mismo estás dándote pistas de lo que te pasó... o puede llegar a ocurrir. Las postales contienen información que posiblemente te lleve a la salvación de este martirio, pero no todo está escrito y estás a un paso de enfrentar cara a cara a las pesadillas que sólo ocurren en las mentes más retorcidas. ¿Será el efecto de la cirugía, o acaso tu mente se ha aclarado y por primera vez observas la realidad del mundo que no todos podemos -o queremos- apreciar?

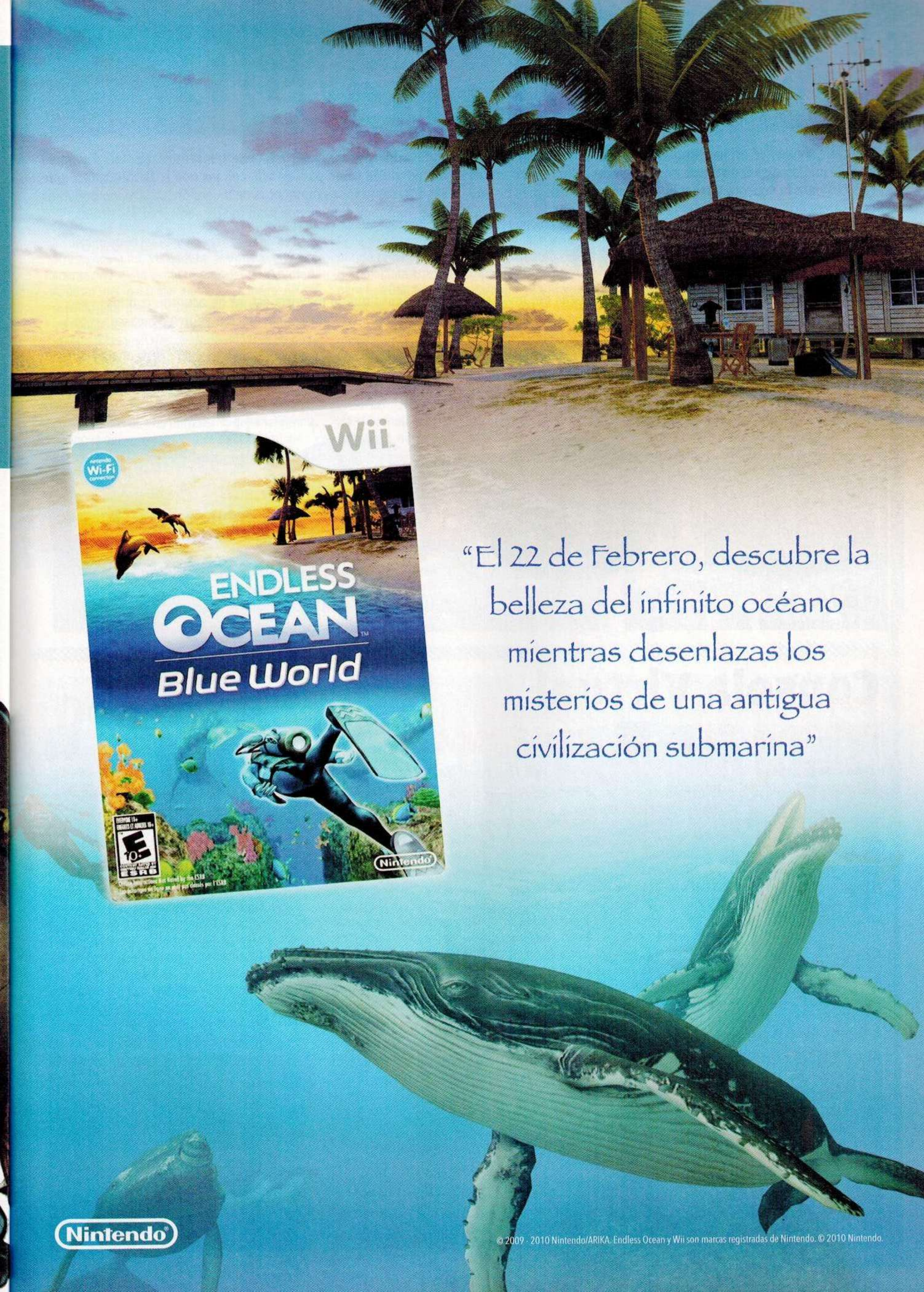
¿Qué nos espera?

Dementium II es un juego para aficionados a los juegos paranormales, donde encontrarás una calidad gráfica que sobresale de lo convencional que hemos visto en el Nintendo DS y claro, queda perfecto para apreciar los escalofriantes detalles de la prisión. Para sobrevivir, deberás cruzar la delgada línea del mundo natural y el paralelo, descubriendo hechos y situaciones que te helarán la sangre. Por supuesto, nos agradó mucho que en esta secuela se incluyeran más escenarios, logrando que la duración del juego se extienda casi al doble; además de mejorar aspectos de *gameplay* con el uso de armas y herramientas. En definitiva, no querrás perdértelo.





Gráficamente destaca ante otros títulos de Nintendo DS; además, encontrarás escenas realmente escalofriantes donde tu cordura será puesta a prueba al presenciar todo tipo de actividades fuera de lo común.


Wii
ENDLESS
OCEAN
Blue World
Nintendo
"El 22 de Febrero, descubre la
belleza del infinito océano
mientras desenlazas los
misterios de una antigua
civilización submarina"
Nintendo
© 2009 - 2010 Nintendo/ARIKA. Endless Ocean y Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.

CANALES NINTENDO

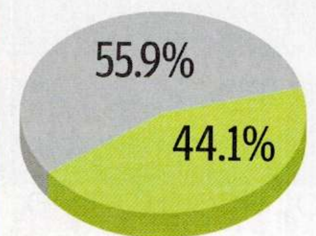
Las ofertas que nos brinda Nintendo para ampliar nuestra colección de juegos siguen en aumento, esta vez mediante verdaderos clásicos para la Consola Virtual que estamos seguros más de uno esperaba con ansias; por otro lado, si lo que buscas son novedades, podrás descargar interesantes propuestas tanto para tu Nintendo DSi como para tu Wii. con las que te garantizamos que vas a pasar grandes momentos de diversión, y claro, no podemos dejar fuera los demos, una gran forma de probar los títulos.

Canal opinión

¿Qué te parecieron los resultados de las encuestas del número pasado? Seguro que la mayoría estará de acuerdo con los resultados, pero bueno, en esta ocasión seleccionamos algunas otras que tuvieron una gran participación dentro del canal, que por cierto, si no has descargado, no lo pienses más e intégralo a tu Wii.



Cuando vas a un restaurante, ¿eres exigente con tu comida?



Algunas veces
Normalmente no

¿Puedes ver una montaña desde tu casa?



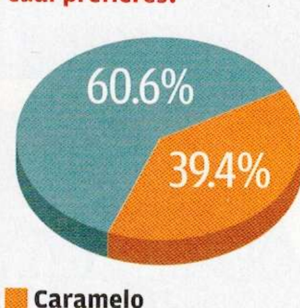
Sí
No

¿Qué prefieres para tu cumpleaños?



Una gran fiesta
Un gran regalo

Si ambos tuvieran el mismo sabor, cuál prefieres?



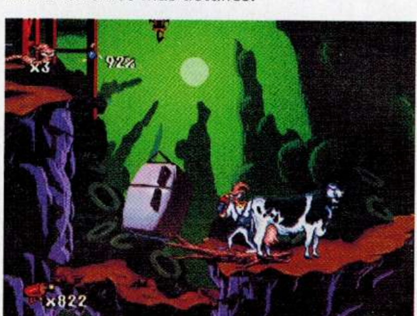
Caramelo
Chicle

Consola Virtual

Earth Worm Jim

Consola: **Sega genesis /** Wii Points: **800 /** Compañía: **Interplay**

La obra maestra de Interplay en su versión para Sega Genesis ya está disponible en el Canal Tienda, lo que representa una oportunidad que no debes dejar pasar para aumentar tu colección, sobre todo después del tropiezo que representó su aparición en los mundos en tercera dimensión hace ya algunos años. Además de ser un excelente título de plataformas, el humor que maneja es simplemente único, situaciones irónicas que te harán reír cada vez que completes un nivel, y ni que decir del final del juego, te va a cambiar todo lo qué habías pensado de los personajes, pero bueno, no te adelantaremos más detalles.



Street Fighter Alpha 2

Consola: **NES /** Wii Points: **500 /** Compañía: **Capcom**

Toda una joya de los juegos de pelea que aunque se veía complicado, Capcom adaptó para el Super Nintendo, siendo la última vez que la franquicia **Street Fighter** apareciera en consolas caseras de La Gran N. No se ha quedado fuera nada de la edición para Arcadia, cuentas con todos los personajes originales, cada uno con sus técnicas y movimientos especiales, de los cuales debemos destacar el *Custom Combo*, una técnica que te permite encadenar todos los golpes que desees durante unos segundos, al mismo tiempo que tu peleador deja una estela de color morado, todo un logro para la plataforma; simplemente debes poseerlo.



The Combatribes

Consola: **Super NES /** Wii Points: **800/**Compañía: **Aksys Games**

En el Super Nintendo se vieron bastantes juegos del estilo *Beat´m up, la* mayoría de ellos grandiosos, como es el caso de **The Combatribes**, un título muy divertido que en su tiempo compitió con series consagradas como **Double Dragon** o **Final Fight**. La dificultad del juego es alta, representa un verdadero reto, los enemigos no se van a tocar el corazón para terminar con tus vidas, las cuales debes cuidar al máximo, sobre todo porque no cuentas con *continues* ilimitados, por lo que al terminarlos, no te quedará más opción que comenzar desde cero. Si deseas vivir todas las posibilidades jugables, debes hacerlo junto a un amigo o hermano.



NintendoWare

Rayman

DSiWare / Nintendo DSi Points: **800** / Compañía: **Ubisoft**

Una de las sorpresas más agradables para este sistema de descarga, sin duda, es que Ubisoft ha dejado atrás los juegos cortos o simples para ofrecernos una verdadera aventura en esta adaptación de la primera entrega de **Rayman**. A pesar del paso del tiempo, el juego no ha perdido esa magia y reto que catapultaron al personaje a la élite de la industria; al contrario, gracias a las ventajas del Nintendo DSi, como la pantalla táctil, se han agregado ciertos eventos y *bonus* que te mantendrán jugando hasta el final. Los movimientos de **Rayman** no han cambiado, puede saltar, escalar o golpear mandando sus puños al más puro estilo de **Mazinger Z**, acciones que aunque simples debes dominar.



Sudoku Challenge!

WiiWare / Nintendo DSi Points: **800** / Compañía: **Nintendo**

De la noche a la mañana, el juego de habilidad mental japonés, mejor conocido como Sudoku, le ha dado la vuelta al mundo, lo que le ha permitido tener algunos videojuegos; pero créenos que ninguna como esta que puedes descargar para tu NDSi. Se trata de **Sudoku Challenge!**, un título en el que se lleva al extremo el concepto del juego, ya que no solamente deberás llenar un tablero con números del 1 al 9 de forma alternada, sino que además puedes activar una opción en la que se incluiría un número mayor de casillas según tú decidas; ideal para los expertos. Los desarrolladores han incluido más de cien millones de tableros, no, no es broma, siempre tendrás un desafío distinto.

Bejeweled Twist

WiiWare / Nintendo DSi Points: **500** / Compañía: **PopCap Games**

Los *puzzles* siguen explotando la pantalla táctil del Nintendo DS, ahora toca turno a **Bejeweled Twist**, un gran juego de PopCap Games que demuestra que el género aún tiene mucho por ofrecernos. Aquí te vas a olvidar de acomodar fichas mientras éstas caen de la parte superior, en **Bejeweled** el tablero está lleno desde que comienza la partida por diamantes de diferentes colores, los cuales debes girar en bloques de cuatro para lograr alinear al menos tres del mismo tono, de este modo desaparecerán y si tienes suerte lograrás una reacción en cadena al estilo **Tetris Attack**. Debido a que las piedras están colocadas al azar al inicio de cada escenario, jamás te vas a cansar de jugarlo.



Demos

La aparición de los demos ha representado un paso adelante para Nintendo, ya que ahora podemos decidir en cuestión de segundos si descargamos o no un juego. Te presentamos algunos de los mejores.

Pokémon Rumble

Wii / Compañía: **Nintendo**

El fenómeno de **Pokémon** nos ofrece una nueva alternativa a las clásicas batallas RPG, porque dentro de este juego usaremos juguetes con figura de estas famosas criaturas. La idea es simple pero muy divertida, comienzas con un pequeño robot que debe enfrentar a decenas de rivales al mismo tiempo en una gran arena. ¿El objetivo? ser el único que quede en pie.



BIT.TRIP.BEAT

Wii / Compañía: **Aksys Games**

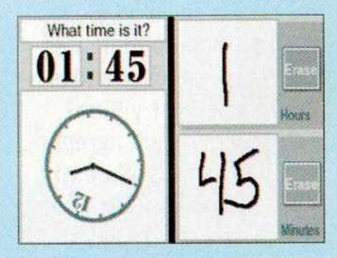
Una verdadera joya, eso es este título que combina la acción de un juego Arcade con la adicción de los juegos musicales. Controlas una pequeña barra al estilo de **Pong** con la que deberás golpear todas las piezas que lleguen hasta ti; si lo haces de manera correcta, podrás escuchar un gran tema de corte electrónico. No puedes dejarlo pasar por nada del mundo.



Brain Age 2

NDS / Compañía: **Nintendo**

Si te has mantenido escéptico a la divertida propuesta de Nintendo en cuanto a juegos de habilidad mental, te recomendamos que descargues este demo, te aseguramos que te va a encantar. El juego completo es ideal para esos largos tiempos libres que se dan entre clases o los viajes; puedes pasar horas con una sola actividad, ya sea practicando o intentando mejorar tus resultados, recomendable para todo tipo de jugadores, no importa la experiencia que tengas en este entretenimiento, lo vas a disfrutar bastante al mismo tiempo que te permite adentrarte en este medio. No lo pienses mucho, ve al Canal Nintendo y pruébalo.



Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Dark Lord

Wii / Compañía: **Square Enix**

El universo de la serie **Crystal Chronicles** es tan amplio que la compañía ha decidido lanzar algunos capítulos alternos a la trama principal, como es el caso de **My Life as a Dark Lord**, que sin problemas podemos considerar como una de las mejores obras en cuanto a argumento y *gameplay*, que podrás encontrar en el Canal Tienda. Los genios de Square Enix nos han ofrecido una verdadera proeza técnica que no puedes dejar pasar, su historia aunque no tan compleja te atrapará desde un inicio, sobre todo por el carisma de los personajes con los que puedes interactuar en la aventura.



Pon a prueba tus sentidos

Arc Rise Fantasia

Image Epoch / Wii

Los juegos RPG siempre han tenido un lugar importante dentro de la consolas caseras, su fuerza es tanta que pueden definir el éxito o fracaso de una generación entera. Por suerte, en lo que se refiere a Wii hemos podido disfrutar de grandes exponentes, a los que ahora se les suma **Arc Rise Fantasia**, un gran título que a pesar de que no ha estado bajo los reflectores, logra cautivar desde el primer segundo a todo tipo de jugador, lo cual es sin duda una de sus mayores virtudes.

El argumento en **Arc Rise Fantasia** nos lleva a una tierra de nombre Diamant, que está cerca de ser destruida por una invasión de malignas criaturas, por lo que un joven de nombre **L´Arc**, en conjunto con un selecto grupo de guerreros, se da a la tarea de regresar la paz a la región. Como puedes darte cuenta, la historia parece bastante básica, incluso hasta repetitiva, pero lo cierto es que conforme avances vas a poder conocer secretos del pasado de los protagonistas.

Como en los viejos tiempos

Este título, a pesar de usar varias ventajas de la presente generación de consolas, da una sensación de nostalgia como pocas veces, todo debido al desarrollo y a la estructura que los programadores han implementado en la aventura, que se te hará muy parecida a la que se veía en juegos de Super Nintendo, lo cual no quiere decir para nada que sea malo, simplemente que se han enfocado en realizar una historia práctica y divertida, lo cual es algo que agradecemos bastante, ya que enriquece la experiencia.

El sistema de batalla sigue la mecánica de turnos, es decir, al encontrarte a un enemigo, lo atacarás primero, pero él enseguida lo hará, por lo que es vital que elijas los mejores embates de tus compañeros para que no pases dolores de cabeza innecesarios. Para agregar un toque de estrategia a los combates, en la arena vas a encontrar diferentes tipos de cristales, que al destruirlos obtienes beneficios que pueden darte la ventaja que necesitas para salir con la victoria, aunque eso sí, te recomendamos no usarlos de inmediato; espera a que transcurra la pelea para sacarles máximo provecho.

Sus gráficos son sumamente coloridos, y maneja bien las texturas, y ni qué decir de los movimientos de los personajes, son simplemente espectaculares, llenos de fuentes de luz, no tienen nada que envidiar a las grandes sagas como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**. En cuanto al *gameplay*, no utiliza las ventajas del Wiimote para movimientos especiales, de hecho si cuentas con un control de Consola Virtual, puedes emplearlo sin problemas. **Arc Rise Fantasia** reúne todos los elementos para ser un clásico.



Quizá no haya hecho tanto ruido, pero la calidad de este juego es innegable, una verdadera obra maestra que debes conocer.

La competencia en juegos RPG ha tomado fuerza en Wii, ya que a los grandes **Monster Quest** y **Final Fantasy**, hay que agregar un nombre más, el de **Arc Rise Fantasia**, que es simplemente espectacular.





Es tiempo de volver al pasado



A Boy and his Blob

Majesco / Wii

Hace unas cuantas semanas, Nintendo colocó en el catálogo de la Consola Virtual el juego **A Boy and his Blob** para NES, título que a pesar de las carencias técnicas de aquellos años, logró sorprender a todo el medio, siendo considerado hasta la fecha una obra adelantada a su tiempo. Han pasado ya prácticamente dos décadas desde su aparición, por lo que Majesco ha realizado un *remake* de dicha obra pero aprovechando las ventajas de la única consola capaz de soportar las ideas más creativas, el Wii. Su aspecto a primera vista no supone ninguna maravilla, pero bastan unos minutos tras el control para darse cuenta de su calidad.

Salva al mundo con estilo

La historia del juego es simple, nos pone en el papel de un niño que de la noche a la mañana se vuelve la única esperanza de todo un planeta para impedir su extinción a manos de una raza extraterrestre. Obviamente que no contará con armas o poderes extraños para cumplir su objetivo, solamente le bastará su astucia y la ayuda de un misterioso visitante con forma de gelatina y color transparente, capaz de transformarse en diversos objetos, que obviamente serán el pilar de la jugabilidad, un verdadero reto a tu cretividad.

Debemos destacar que el estilo visual del juego es en 2D, pero esto lejos de ser un punto en contra, ha permitido que los desarrolladores creen niveles verdaderamente complejos, en los que te esperarán enemigos a cada paso. El chiste de esta aventura, es que puedas completar cada fase encontrando los cofres escondidos, para lo cual Blob será esencial.

Supongamos que estás frente a una estructura a la que no puedes subir por más saltos que des, ¿qué harías? no, apagar la consola no es buena opción; la solución es transformar a tu gelatinoso amigo en una escalera y así llegar a tu objetivo. En total puedes elegir entre quince transformaciones distintas para avanzar, en cada nivel.





De siguiente generación

Es de destacar el nivel creativo de cada uno de los mundos que debes recorrer, ya que además de presentar impactantes escenas artísticas, su estructura se aleja de todos los juegos de plataformas que han salido últimamente; aquí debes analizar todo a tu alrededor antes de dar un paso.

A Boy and his Blob es más que un juego, es una muestra contundente de que la creatividad debe ser el verdadero motor de esta industria, una pieza única en esta generación, que se une a otros juegos como **Scribblenauts** y a **Wario Land** que sólo han sido posibles gracias a la visión de La Gran N al desarrollar tanto el Nintendo DS como el Wii; no hay pretextos, bajo ninguna circunstancia puede faltarte este título, es simplemente excepcional.

Esperamos que ofertas como esta sean sólo la punta de lanza de una nueva generación de juegos donde se utilice la creatividad para desarrollar conceptos nuevos, siempre de la mano de la tecnología que exista, como en este caso es el control del Wii, que nos ha permitido vivir nuevas experiencias, pero bueno, por lo pronto disfrutemos de esta aventura.





Se trata de una buena idea que gracias a las características de la consola, ha logrado revivir un clásico de NES.

Los gráficos están en 2D, pero a pesar de esto, no dejan de ser espectaculares, incluso mejores que lo visto en la última aventura de **Wario**, con grandes efectos de luz en cada nivel que debamos pasar, lo que demuestra que el estilo aún tiene mucha vida y puede aportar demasiado a la industria.



Biografía

Charles Martinet

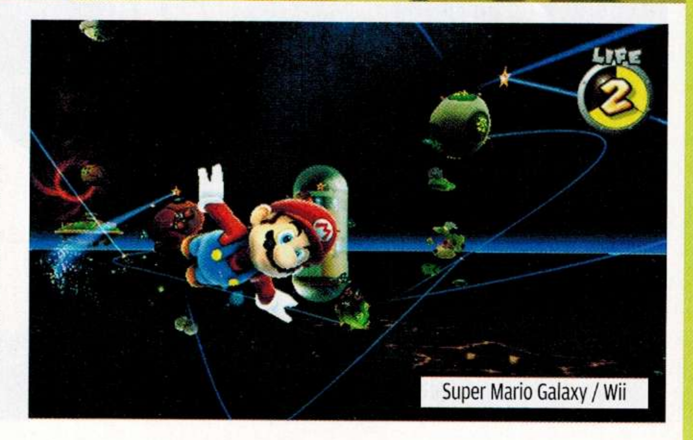
La voz de Mario

Comenzamos con una nueva sección muy interesante que esperamos sea de su agrado. Vamos a conocer a las luminarias de la industria del videojuego, su trayectoria y en qué títulos y proyectos han participado. Iniciaremos con una de las personalidades cuya voz es ya reconocida en casi cualquier parte del mundo; nos referimos al talentoso Charles Martinet, quien entre muchos otros personajes, provee la voz del plomero bigotón, ícono de Nintendo y de los videojuegos de **Mario Bros**.

Ilustración: Frank Cuevas

¿Quién es?

Charles Martinet nació el 17 de septiembre de 1955, en San José, California; es un actor estadounidense cuya facilidad para modificar su voz le ha dado fama mundial. Además de varios papeles en el cine y la televisión, Charles es conocido más que nada, por dar voz a numerosos personajes en el mundo de los videojuegos, especialmente los de las franquicias de Nintendo, papel que ha desempeñado desde 1995 -más que ningún otro actor vocal. También ha dado voz a otros héroes, villanos y patiños como **Luigi**, **Wario**, **Waluigi**, **Toadswoth**, **Baby Mario**, **Baby Luigi**, **Baby Wario** y muchos otros más.



Super Mario Galaxy / Wii


© Nintendo

Charles de carne y hueso

Charles ha trabajado con Nintendo desde 1987; comenzó dándole voz a **Mario** en varios eventos en donde las personas podían platicar con el plomero virtual que aparecía en una pantalla (bueno, sólo era su cabeza realmente); este sistema se llamó "Mario en tiempo real", y por medio de una cámara oculta, Martinet podía ver a las personas para poder platicar con ellas; al tener sensores en su rostro, la cabeza de **Mario** podía recrear todas las expresiones faciales de Charles y así, sorprender a los visitantes al poder realmente platicar con un **Mario** muy real y bromista de forma interactiva.

El debut de Martinet como voz de **Mario** en un videojuego fue en 1995, con la salida de **Mario´s FUNdamentals**, para PC; pero esta versión no fue tan conocida como la mundialmente famosa entrega que cambiaría no solamente la forma de ver y jugar con **Mario**, sino también a la industria del videojuego en general; nos referimos a **Super Mario 64**, en donde -para la mayoría- por primera vez pudimos escuchar realmente lo que **Mario** decía, de lo que se quejaba, e inclusive de lo que soñaba; todo gracias a Charles, quien le dio no sólo su voz a **Mario**, sino que también ayudó a complementar la personalidad de este héroe, aumentando su carisma.

Charles Martinet no solamente es conocido como una estrella de *voice acting*, sino incluso es admirado por su forma de ser tan sencilla y jovial. En todas las ocasiones en donde se presenta en vivo, los presentes pueden conocerlo y ver que es una persona sumamente amable, carente de egocentrismo y siempre dispuesto a transmitir su buen humor y carisma con cuantos lo conocen. En México hemos tenido la oportunidad de tratarlo gracias a su participación en numerosos eventos, en donde ha repartido autógrafos, bromas y calidez humana con la sencillez que lo distingue.

Mucho del carisma del ícono de Nintendo se debe a la caracterización de Charles, quien contribuyó a solidificar su personalidad, aumentando aún más su número de fans.



Charles es uno de nuestros amigos más queridos de nuestra revista; nunca ha dejado de sorprendernos su sencillez y carisma. ¡Checa esta dedicatoria!

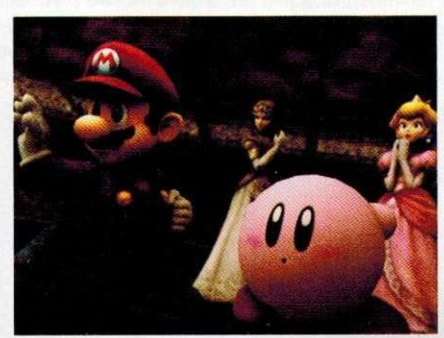
Algunos títulos en los que ha intervenido

Super Punch Out!! (1994)
Anunciador, référí, boxeadores varios
Mario´s FUNdamentals (1995)
Mario, Luigi
Super Mario 64 (1996)
Mario
Mario Kart 64 (1996)
Mario, Luigi, Wario
Mario Party (1998)
Mario, Luigi, Wario
Super Smash Bros. (1999)
Mario, Luigi
Mario Golf (1999)
Mario, Luigi, Wario
Wario Land 4 (2001)
Wario
Super Mario Advance (2001)
Mario, Luigi, Wart, Clawgrip, Tryclide, Mouser
Luigi´s Mansion (2001)
Luigi
SSB Melee (2001)
Mario, Luigi, Dr. Mario
Wario World (2002)
Wario
Cel Damage (2001)
Fowl Mouth, varios.
Super Mario Sunshine (2002)
Mario, Toadsworth
MK: Double Dash!! (2003)
Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Baby Mario, Baby Luigi
Paper Mario: TTYD (2004)
Mario
Mario Power Tennis (2004)
Mario, Luigi, Wario, Waluigi
New Super Mario Bros. (2006)
Mario, Luigi
Mario Strikers Charged (2007)
Mario, Luigi, Wario, Waluigi
Super Mario Galaxy (2007)
Mario, Luigi
Mario & Sonic at the Olympic Games (2007)
Mario, Luigi, Wario, Waluigi
Super Smash Bros. Brawl (2008)
Mario, Luigi, Wario, Waluigi
New Super Mario Bros. (2009)
Mario, Luigi



Super Mario Sunshine / Nintendo GameCube


Wario Ware / Nintendo GameCube


Super Smash Bros. Brawl / Wii

TOP 10

New Super Mario Bros. Wii
Nintendo / Wii

Nintendo vuelve a colocar un gran éxito en el Wii con **New Super Mario Bros. Wii**, uno de los juegos más dinámicos, entretenidos y emocionantes que hemos visto en los últimos tiempos, tanto así que rápidamente se ha colocado en número uno de ventas en todo el mundo. La aventura permite hasta a cuatro jugadores competir o cooperar para conquistar un sinfín de objetivos, en un estilo similar a lo visto previamente en **Super Mario Bros. 3**, pero con gráficos actuales.



Tatsunoko vs. Capcom
Ultimate All Stars
Nintendo / Wii

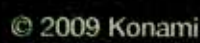


Con pocos días de su estreno en Wii, **Tatsunoko VS Capcom** ya es todo un clásico infaltable para las tardes de videojuegos con tus cuates. Luego de mucho tiempo de espera, los íconos de Capcom regresan a Nintendo en un espectacular juego que incluye a personajes de múltiples franquicias y un estilo de juego a base de combos terrestres y aéreos similar a lo visto en **Marvel VS Capcom**, ¿ya tienes el tuyo?

Silent Hill: Shattered Memories
Nintendo / Wii

Harry Mason emprenderá una exhaustiva búsqueda por todos los rincones de un misterioso pueblo llamado Silent Hill, todo con el fin de encontrar a su hija quien se adentró en las sombrías calles del lugar. Sin embargo, cuando cae la noche, la quietud de Silent Hill cambia por un mundo de tormento y horror, donde las pesadillas más escabrosas cobran vida directamente en la pantalla de tu Wii.





No More Heroes 2
Nintendo / Wii

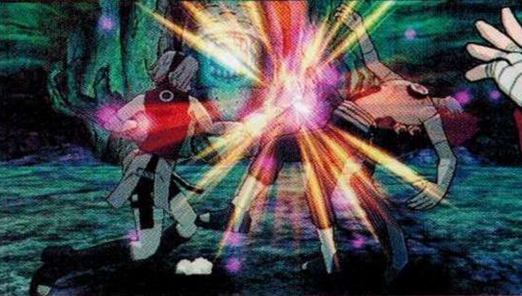
Ubisoft nos trae de vuelta la lucha fantástica de **Travis Touchdown**, quien anteriormente era un chico como cualquier otro, pero pronto su vida cambió para convertirse en uno de los asesinos más destacados de Japón. Así, ahora deberá refrendar su título al mismo tiempo de que busca la venganza por la muerte de uno de sus mejores amigos. Gráficamente es superior a su antecesor y ahora contarás con más momentos de acción para que no te despegues del control.



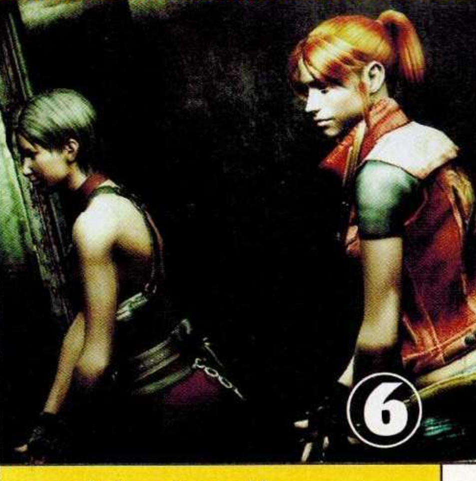
Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3

Nintendo/ Wii

Los juegos basados en animaciones japonesas siguen como favoritos para muchos videojugadores, muestra de ello es **Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3**, donde entrarás a una nueva etapa de la serie para controlar a diversos personajes típicos, utilizando sus poderes especiales en una emocionante lucha cuerpo a cuerpo.







Resident Evil: The Darkside Chronicles

Nintendo / Wii

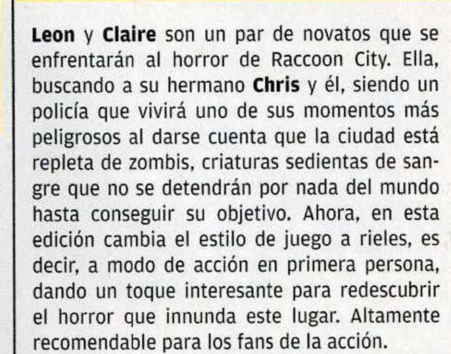
Leon y **Claire** son un par de novatos que se enfrentarán al horror de Raccoon City. Ella, buscando a su hermano **Chris** y él, siendo un policía que vivirá uno de sus momentos más peligrosos al darse cuenta que la ciudad está repleta de zombis, criaturas sedientas de sangre que no se detendrán por nada del mundo hasta conseguir su objetivo. Ahora, en esta edición cambia el estilo de juego a rieles, es decir, a modo de acción en primera persona, dando un toque interesante para redescubrir el horror que innunda este lugar. Altamente recomendable para los fans de la acción.



Pro Evolution Soccer 2010

Nintendo / Wii

Escoge a tu equipo favorito y comienza la carrera por conquistar la copa. Lo más interesante de este juego no son los gráficos, muy buenos por cierto, sino que las palmas se las lleva el trabajo en *gameplay*, donde la gente de Konami puso énfasis para concebir uno de los títulos de *soccer* más importantes del momento; además de contar con estrellas de la talla de Messi.



Final Fantasy

Nintendo / Wii

La saga **Crystal Chronicles** ha evolucionado notablemente desde su aparición en Nintendo GameCube, logrando no sólo un avance en la calidad gráfica, sino tambien en el concepto de la trama y forma de juego que ahora ya se nos presenta mucho más apegada a lo que realmente es **Final Fantasy**. Me agrada mucho la fuerza que pusieron en cada personaje, así como lo intenso de la misión que irá desencadenando nuevos objetivos que pueden cambiar el curso de la historia.

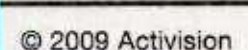


Band Hero

Nintendo/ Wii

Llegó el momento de poner más repertorio a tu lista musical virtual, así es, con **Band Hero** se deja a un lado un poco el estilo pesado para dar entrada a los éxitos del momento, con temas de intérpretes que suenan en la radio como la bella Taylor Swift. Destaca la cantidad de canciones y la variedad de estilos de juego.





Super Monkey Ball Step & Roll

Nintendo / Wii

Un gran acierto tuvo SEGA al incluir la compatibilidad con la Balance Board del Wii, así, en **Monkey Ball Step & Roll**, pues ahora podemos disfrutar de un estilo de juego diferente que amplía los horizontes de la franquicia. Como detalle adicional, se incluye un nuevo personaje que será tu entrenador personal para sacarle provecho al juego.





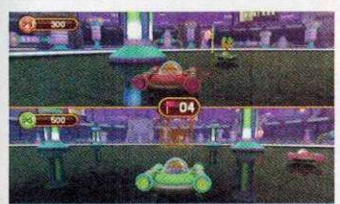
¡NUEVAS FUNCIONES, MAYOR DIVERSIÓN!

Monkey ball Step & Roll

EVERYONE
E
Violencia animada moderada.
CONTENT RATED BY ESRB

Redescrubre la divertida forma de juego

Hace poco más de ocho años, SEGA desarrolló una Arcadia (**Super Monkey Ball**) que ofrecía un estilo diferente de juego, donde sus protagonistas eran unos simpáticos primates que, dentro de una esfera, debían cursar un sinnúmero de escenarios tipo laberinto con cientos de obstáculos y retos, así como también, planear al abrir la esfera y utilizarla como alas para aterrizar en objetivos definidos que variaban sus dimensiones y, por supuesto, las puntuaciones que recibías dependiendo de lo bien que lo hayas hecho. El éxito fue tal que rápidamente SEGA hizo una adaptación para el Nintendo GameCube, enamorando a los fans de las consolas caseras y llegando a posicionar una nueva franquicias como estandarte de la marca. Ahora, años más tarde, **AiAi**, **MeeMee**, **Baby** y **GonGon** ya son todas unas celebridades de lso videojuegos.





Nuevamente contarás con escenarios amplios y llenos de elementos que necesitas recoger antes de terminar la pista.

Conoce al nuevo personaje

Además de los clásicos protagonistas de esta aventura, **SEGA** ha convocado a un nuevo integrante, el cual lleva por nombre **Jam**, un simpático chango que se distinguirá de entre los demás, pues será tu entrenador personal en cuestiones atléticas. Él te ayudará a lograr que **AiAi** y sus demás amigos crucen por los diferentes escenarios, así como los divertidos minijuegos que son ideales para compartir con otros jugadores. Así que te recomendamos que sigas sus consejos y secretos para que rápidamente te conviertas en un experto del *puzzle.*

AiAi es quizá el personaje más representativo de la serie y en general, él es uno de los más balanceados si promediamos cada una de las categorías; por otro lado **GonGon**, el más rudo de todos, se caracteriza por su fuerza y el peso de la bola que usa, lo que puede detenerte un poco en el avance y aceleración o al elevarte por distancias prolongadas, sin embargo, es funcional cuando quieres aterrizar sin que tu bola se resbale o derrape en los diferentes terrenos. Por el lado femenino, tenemos a **MeeMee**, una verdadera aventurera que a pesar de su poco peso y limitante de velocidad, será perfecta para los saltos y planeos y, por último **Baby** es el más pequeño de todos, por lo tanto, su esfera es compacta, lo que permite que acelere y salte bastante bien, sin embargo, su falta de peso se verá reflejada con las condiciones del viento, haciendo más difícil que llegue a las plataformas o de controlar al momento de cruzar por los distintos escenarios.





El primer **Monkey Ball** en usar la Balance Board

Era cuestión de tiempo, ya hemos visto como otros títulos han hecho buen uso de la Balance Board del Wii, como los desquiciados conejos de Ubisoft o en los juegos de *Snowboarding* e incluso de boxeo, pues ahora, el reto de **Monkey Ball** no sólo se disfrutará a través de los controles del Wii, sino que también pondrás a prueba tu estabilidad al subirte a la Balance Board y controlar los movimientos de la esfera. Sin lugar a dudas, es una excelente aportación que refresca el concepto de **Super Monkey Ball**, llevándolo a nuevos horizontes para que al final del día, los verdaderos ganadores seamos nosotros quienes jugamos.

¿Sabías qué?

1.- AiAi aparece como uno de los personajes seleccionables en juegos ajenos a **Monkey Ball**, como los son **Sonic Riders**, **Sega Superstars Tennis** y más recientemente en **Soinc & SEGA All-Star Racing.**

2.- Contando **Step & Roll, SEGA** ha publicado ocho diferentes títulos de **Super Monkey Ball** para Nintendo, dos de los cuales fueron para sistemas portátiles: **Super Monkey Ball Jr.** (Game Boy Advance) y **Super Monkey Ball Touch & Roll** (Nintendo DS).

3.- El *replay value* en **Step & Roll** es una de las cartas fuertes, pues no sólo incluye más de 20 minijuegos para cuatro jugadores, sino que también podrás aliarte con un amigo para que, mientras tu controlas la esfera con la Balance Board, él se encargue de retirar obstáculos del escenario (en el modo cooperativo); así como también hallarás pistas que puedes invertir su sentido para intensificar el reto.

4.- El ser humano y los chimpancés comparten el 98.4% del código genético o ADN.

JUGADORES



Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY



GRÁFICOS




SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA



RANKING



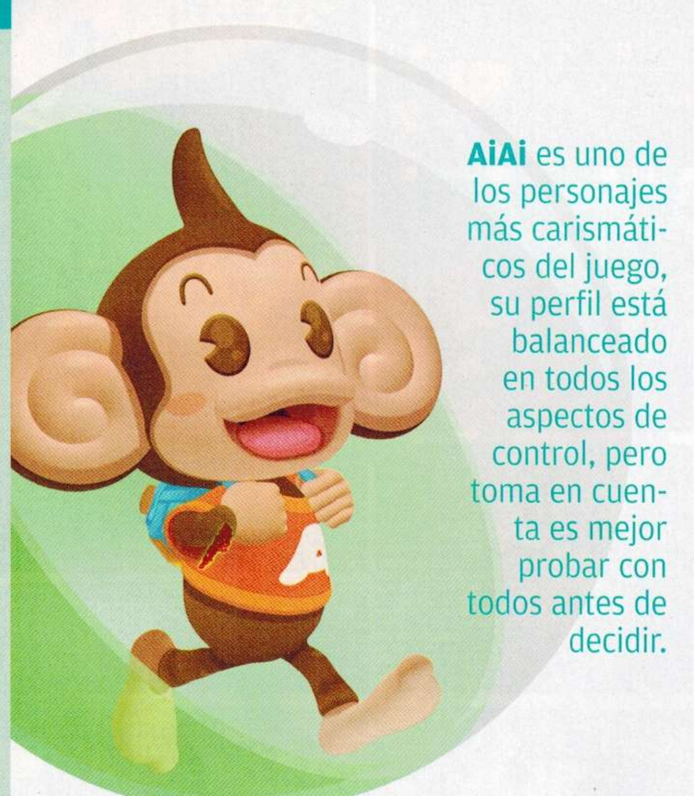

¡Primates de acción!

Porque no sólo en la mente de Pierre Boulle los simios son inteligentes

Donkey Kong
El antropoide más carismático de Nintendo. **Donkey** ha vencido múltiples obstáculos, incluso las declaraciones y demandas que surgieron tras su "similitud"con King Kong, pero a años de aquellos "malos entendidos" **Donkey Kong** sigue cosechando éxitos, como su más reciente participación en **Super Smash Bros. Brawl**. Algunas de sus última incursiones como aventura propia ocurrieron en el Nintendo 64 (**Donkey Kong 64**), un cartucho de color amarillo que requería del *Expansion Pack* y **Donkey Kong Jungle Beat** de GameCube que utilizabas los bongos.

Corazón Alegre
Antes de que las animaciones japonesas se enfocaran más a la acción y robótica espacial, había series animadas como **Remy** (1977), donde conocimos a la *"Compañía de Teatro Ambulante del Señor Vitalis"* y allí a (**Corazón Alegre**) uno de los changos más carismáticos de las caricaturas que nos ha dado muestra del coraje y voluntad necesarios para cumplir nuestros propósitos, objetivos o metas por mínimos o máximos que sean. Este simpático antropoide era el alma de la fiesta y se caracterizaba por su traje rojo y su gusto por tocar un pequeño tambor.

The Monkees
Estos singulares personajes, llevaban fonéticamente la relación con los primates, aunque su estilo de música y características en general no hacía mayor referencia. Ellos aparecieron dentro de un *show* de televisión homónimo que estuvo vigente durante dos años (y eso fue mucho), la intención era crear un símil de **The Beatles**, es decir, la "versión americana", pero lógicamente no tuvieron el mismo impacto así que dudo mucho que Electronic Arts se interese en lanzarles una versión de **Rock Band**. Su primer disco fue sencillamente titulado **"The Monkees"** (1966) y su última aportación ocurrió 30 años después con **"Justus"** (1996), siendo parte de uno de sus tantos "reencuentros" musicales.



AiAi es uno de los personajes más carismáticos del juego, su perfil está balanceado en todos los aspectos de control, pero toma en cuenta es mejor probar con todos antes de decidir.

En Conclusión

El juego estará disponible desde febrero del 2010, así que ve juntando tus billetes, porque debes tomar en cuenta que la Balance Board se venderá por separado, aunque también es viable la forma de juego tradicional con el Wiimote y Nunchuk. Uno de los puntos más emocionantes es que podrás participar de forma individual, sí, como siempre, pero también hay opciones de aventura cooperativa e incluso, si ya reuniste a tus amigos, entra en cualquiera de los minijuegos como **Seesaw Ball**, **Monkey Bowling and Monkey Race** (hasta cuatro jugadores) para que experimentes nuevas emociones de juego. Por la dificultad no tendrás que preocuparte, pues hay diferentes categorías, desde novato hasta experto, así podrás medir tus habilidades y ver qué tan bueno eres en **Super Monkey Ball Step & Roll.**



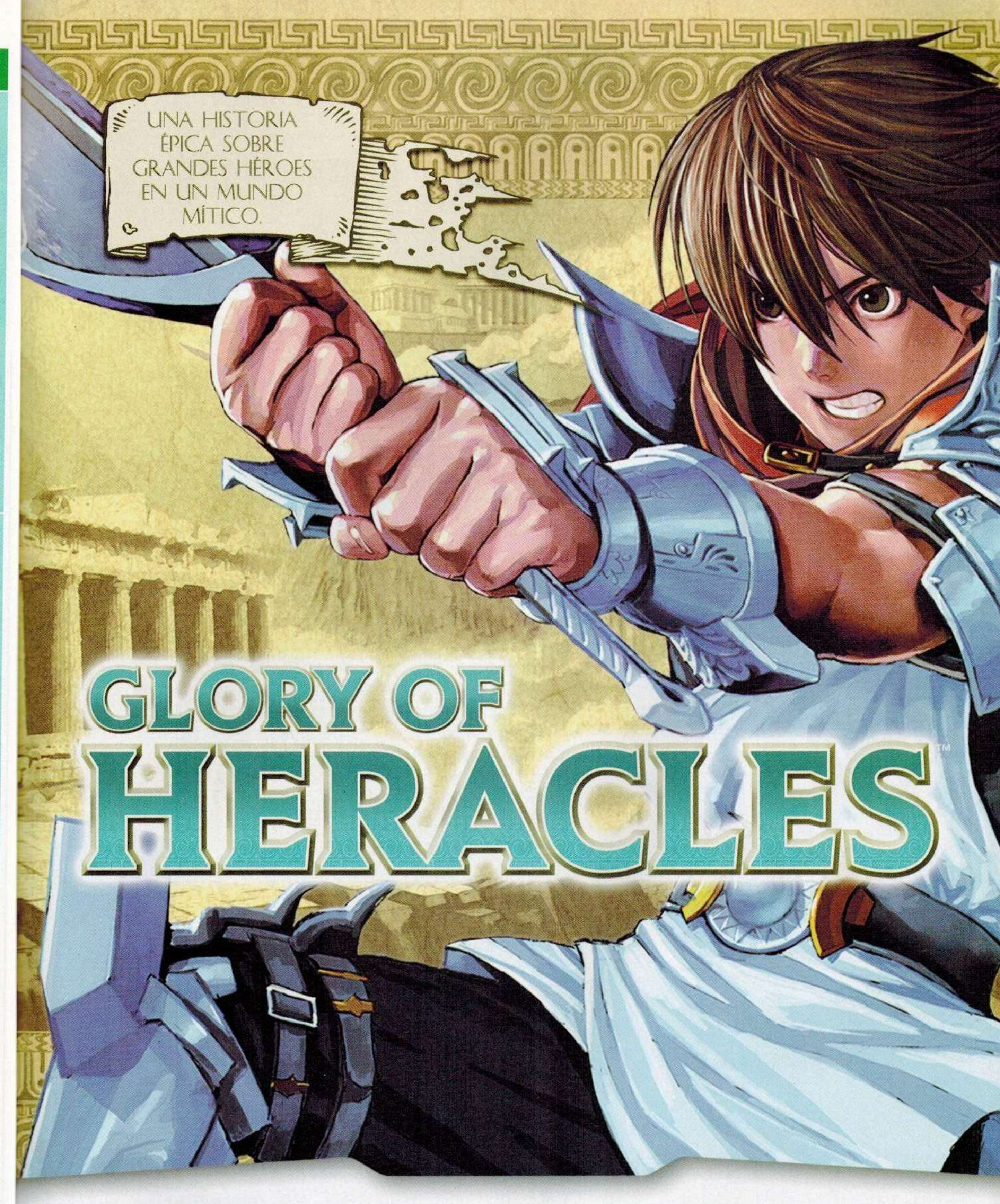
Los personajes son variados y para todo tipo de gustos, pero recuerda que cada uno tiene características especiales que pueden beneficiar o complicar los logros.

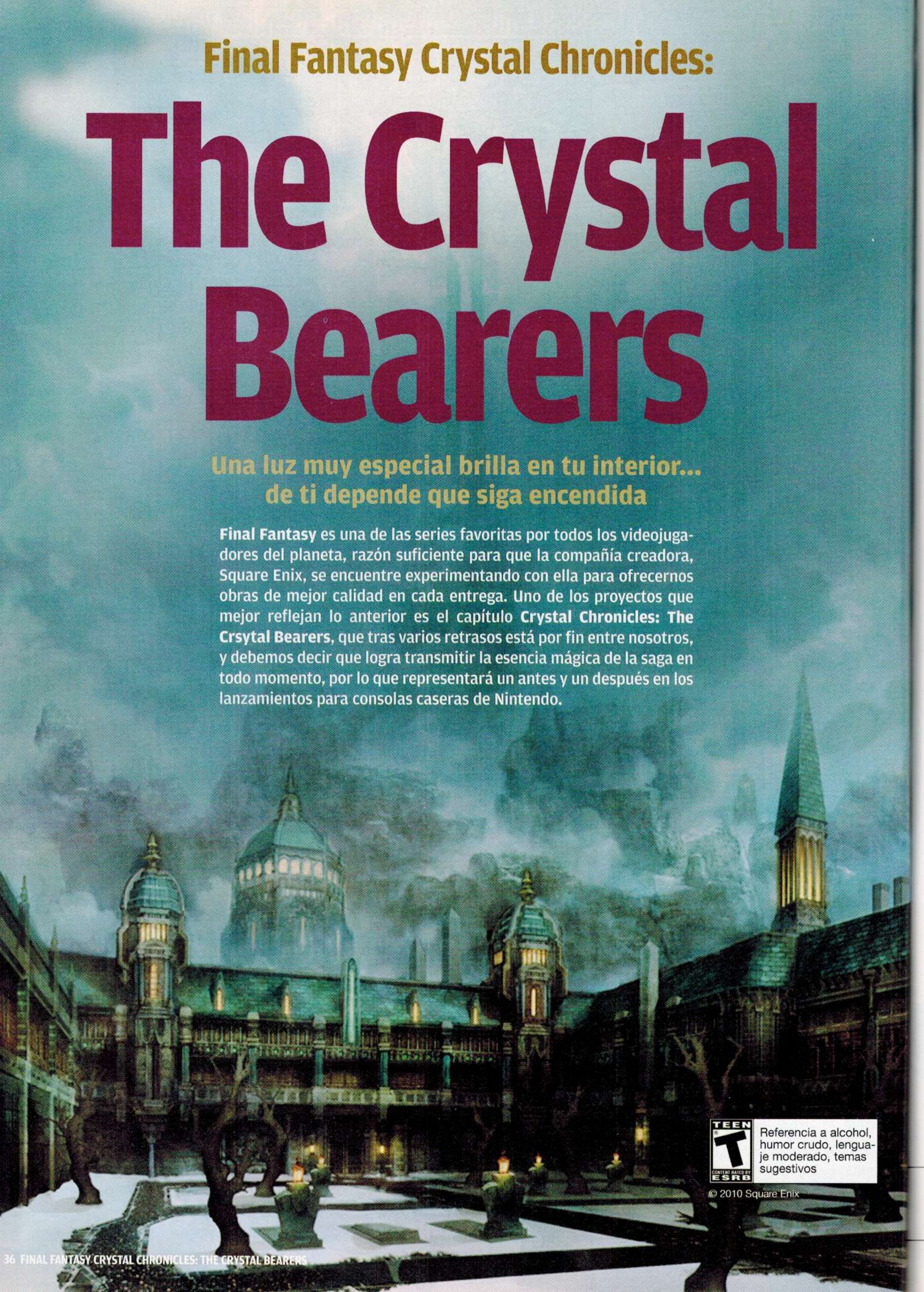
RANKINGS

Master:
Cuando SEGA decidió decir adiós al mundo de las consolas y dedicarse solamente a crear juegos, muchos pensaron que estaba en un error pero el tiempo le ha dado la razón a la compañía, sobre todo después de ofrecernos juegos como este, que de otra manera hubieran sido imposibles tan solo de imaginar en otra consola que no tuviera las herramientas con las que cuenta Wii. Considero que el agregado de la Balance Board es verdaderamente una maravilla, te permite medir la fuerza de la esfera de una mejor manera al mismo tiempo que te adentras como pocas veces. Deben conocerlo, si no habías sido fan de la franquicia, este es el momento que habías estado esperando para darles una oportunidad.

Crow:
Me agrada el estilo diferente de juego de los **Super Monkey Ball** y más ahora que SEGA le ha agregado detalles nuevos como personajes, más minijuegos y, sobre todo, la capacidad de utilizar la Balance Board del Wii. Puede resultar un poco complicado al principio, por la precisión y dedicación que necesita para dominar los escenarios, pero luego de que le agarres el estilo, se volverá en todo un clásico para compartir con tus amigos o con el resto de la familia. Me gustó la opción cooperativa, aunque hubiera estado interesante que se pudiera con ambos jugadores usando la tabla, sin embargo, así como está, lo recomiendo bastante para todo tipo de jugadores.

Panteón:
A pesar de que han salido una infinidad de juegos de estos changuitos de SEGA, siguen siendo tan buenos y recomendables como si fuera la primera entrega y no es para menos, pues su tipo de juego es único y cada edición nos sorprenden con algo diferente. Eso sí; yo recomiendo que no los compres todos, sólo aquellos que realmente te gusten más o que te presenten algo realmente bueno, como esta opción para el Wii que aprovecha muy bien las capacidades de la Balance Board y los controles Remote y Nunchuk. Si te gusta disfrutar con tu familia o amigos de la reta de fin de semana, no lo puede dejar pasar; ganes o pierdas, ¡seguro te divertirás como todo un chango!


UNA HISTORIA ÉPICA SOBRE GRANDES HÉROES EN UN MUNDO MÍTICO.
GLORY OF HERACLES™



Final Fantasy Crystal Chronicles:

The Crystal Bearers

Una luz muy especial brilla en tu interior... de ti depende que siga encendida

Final Fantasy es una de las series favoritas por todos los videojugadores del planeta, razón suficiente para que la compañía creadora, Square Enix, se encuentre experimentando con ella para ofrecernos obras de mejor calidad en cada entrega. Uno de los proyectos que mejor reflejan lo anterior es el capítulo **Crystal Chronicles: The Crsytal Bearers**, que tras varios retrasos está por fin entre nosotros, y debemos decir que logra transmitir la esencia mágica de la saga en todo momento, por lo que representará un antes y un después en los lanzamientos para consolas caseras de Nintendo.

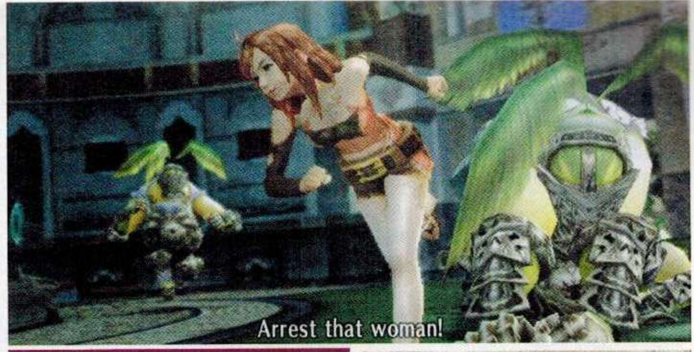
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Referencia a alcohol, humor crudo, lenguaje moderado, temas sugestivos

Una historia de amor y odio

Hace algunos años, cuando el Super Nintendo movía las riendas del mercado, Square y La Gran N parecían tener una de las mejores sociedades que se recuerden (sólo superada por la legendaria mancuerna que tendría Nintendo con RARE en años posteriores). Juegos como **Final Fantasy III, Chrono Trigger,** pero sobre todo **Super Mario RPG**, eran una muestra contundente de la gran relación que imperaba entre ambas compañías, pero desafortunadamente, los tiempos cambiaron a mediados de la década pasada.

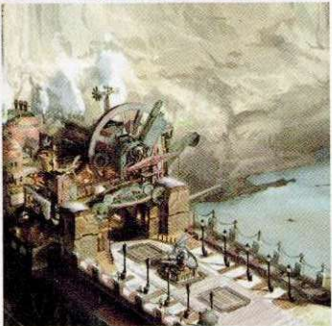
Poco antes de la aparición del Nintendo 64, Square no parecía muy contenta con el formato de cartucho para dicha consola, por lo que se dice que pidieron a Nintendo reconsiderar la opción del CD, la cual fue rechazada sin pensarlo, lo que ocasionó que la entonces compañía de Hirornobu Sakaguchi decidiera emigrar a otras plataformas y abandonar la casa donde había nacido y creado.

Pero pasó el tiempo y el éxito del Nintendo GameCube y el Game Boy Advance hicieron que los dirigentes de ambas empresas terminaran con sus diferencias, lo que daría como resultado varias adaptaciones para consolas portátiles y caseras de Nintendo, siendo así como viera la luz por primera vez la gran subserie **Crystal Chronicles de Final Fantasy**.



Estamos ante uno de los mejores juegos de la consola en el aspecto gráfico, cada escena está muy bien lograda.





A diferencia de entregas anteriores, la historia es parte fundamental del juego, tan es así que los diálogos entre personajes y cambios en el argumento, te dejarán muchas veces pensando si lo que estás haciendo es lo correcto. Sin duda un gran acierto por parte del eqipo de Square Enix.



Eres el elegido

Han pasado mil años desde el primer **Crystal Chronicles**, en los cuales el mundo vio una de la guerras más crueles que se recuerden, que tuvo como protagonistas a dos de las razas más importantes de este universo, los **Yuke** y los **Lilty**. Fue una batalla sin cuartel en la que los **Yuke** perdieron, prácticamente fueron borrados, ya nadie los recuerda, sobre todo por los cambios y mejoras que ha visto la vida gracias a los **Lilty**. En la actualidad, encontramos a unos seres especiales, conocidos como los **Crystal Bearers**, que guardan dentro de sí un fragmento de cristal que les da poderes mágicos con los que mantienen el control del reino. Uno de ellos, **Layle**, se encuentra de la nada en una batalla aérea en la que los **Lilty** están siendo atacados por fuerzas desconocidas, por lo que sin pensarlo dos veces comienza a terminar con los enemigos... pero ¿quiénes son estos personajes? ¿Los **Yuke** habrán regresado de las cenizas?

El brillo de los cristales

1.- La primera obra de **Final Fantasy Crystal Chronicles** apareció en el año 2003 para el Nintendo GameCube, en ella podían participar hasta cuatro personas en la aventura siempre y cuando tuvieran conectado su Game Boy Advance a la consola.

2.- Dentro de las virtudes de aquella primera parte, se encontraba un bello tema cantado con el que comenzaba la historia; su nombre es Sound of Wind.

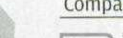
3.- La serie llegó al Nintendo DS en 2008 mediante el capítulo **Ring of Fates**, que permitía el juego en línea entre varias personas.

4.- En WiiWare también podemos encontrar capítulos de esta gran saga, como lo son **My Life as a King** y **My Life as a Dark Lord.**



JUGADORES 1

Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **Square Enix** / Categoría: **RPG/Aventura**



GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN 8.0

Un camino complicado

Las mentes creativas de Square siempre tuvieron una idea presente, la franquicia debía evolucionar en estas entregas, por lo que aprovecharon todo el potencial de las consolas para explotar elementos jugables o incluso agregar una modalidad para cuatro jugadores de manera simultánea, pero consideramos que descuidaron uno de los pilares de cualquier RPG, la historia, la cual se reducía a un "derrotar al mal", sin más pretensiones ni giros en el argumento, pero todo eso ha cambiado en **The Crystal Bearers**, que es simplemente fenomenal, pero antes de comenzar, veamos precisamente la trama que tendrá esta asombrosa aventura.



Un gran juego de Square y Nintendo

Super Mario RPG - SNES -

A mediados de la década pasada, las dos compañías, desarrollaron en conjunto para el SNES uno de los mejores juegos no sólo para la consola, sino incluso de todos los tiempos. Nos referimos a **Super Mario RPG**, título que combinó de manera magistral un *gameplay* maravilloso con una historia envidiable, en la que por cierto, por primera vez **Mario** haría equipo con **Bowser**. Tras la ruptura que se dio en la época del N64, Nintendo continuó lanzando obras RPG de **Mario**, pero ya sin el apoyo del gigante del género, por lo que desde ese entonces muchos fans sueñan con volver a verlos juntos, trabajando en el regreso de **Mallow**, **Geno** y compañía.

El poder especial del protagonista te permitirá no sólo terminar con los enemigos, sino también manipular otros objetos dentro del escenario.

Volviendo a las raíces

De lo primero que salta a la vista, es que se ha terminado la cooperación entre cuatro personas, ahora la aventura está planeada para una sola (aunque en ciertos momentos, un segundo jugador puede auxiliarte), lo que permite que la experiencia de juego sea más intensa, sobre todo porque al fin Square se ha decidido a explotar el Wiimote como algo más que una espada o un control normal.

Controlar a **Layle** es de lo más sencillo y emocionante que recordemos en un RPG; por principio de cuentas, puedes desplazarte por los escenarios gracias al *Stick* del **Nunchuk**, mientras que con el Wiimote, utilizas el brazo derecho del personaje, algo así como si fuera el cañón de **Samus** en **Metroid Prime**, aunque claro, aquí la acción es en tercera persona. Con el puntero señalas los objetos o enemigos en los que quieras usar tus poderes psíquicos, los cuales son representados mediante una esfera en la que puedes encerrarlos para posteriormente manipularlos a tu antojo.

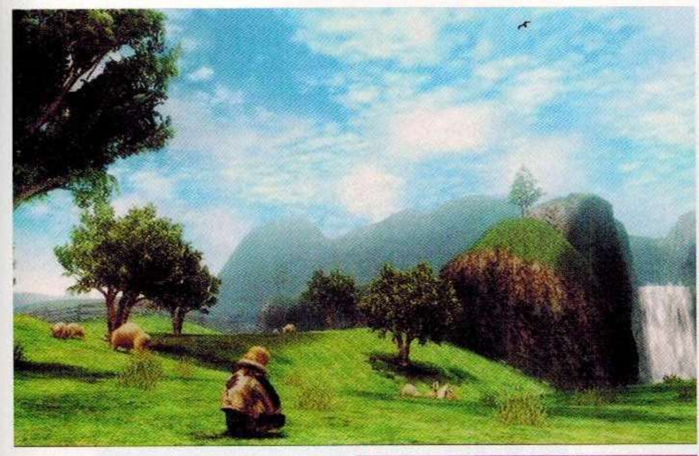
Además de las batallas en campo abierto, tradicionales de la serie, habrá momentos en los que el estilo cambie a un *shooter*, muy parecido a lo visto en **Jet Force Gemini**, ya que puedes ver a tu personaje pero no tienes mucho rango de acción, solamente para apuntar y disparar. Estas escenas son de las mejor realizadas del título, ya que la acción se mantiene constante, exigiendo total concentración en tus movimientos.

Peligros constantes

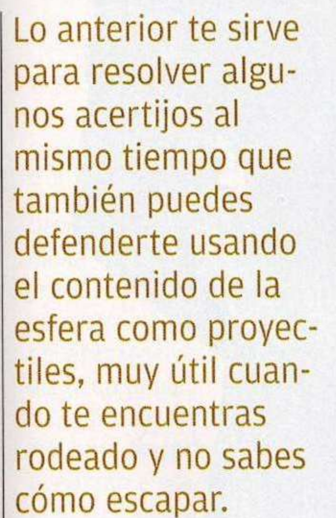
Vas a encontrar un gran número de enemigos a lo largo de tu aventura, algunos muy débiles pero otros que representan un verdadero dolor de cabeza; te recomendamos que analices su punto débil para poder atacarlos con la técnica adecuada.



IRON · BOMB · SABOTEN





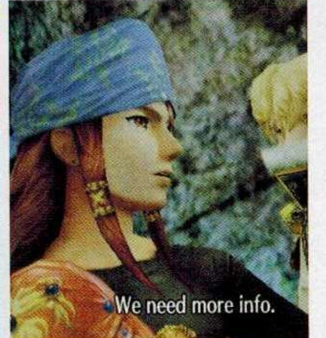


Lo anterior te sirve para resolver algunos acertijos al mismo tiempo que también puedes defenderte usando el contenido de la esfera como proyectiles, muy útil cuando te encuentras rodeado y no sabes cómo escapar.



Las escenas dramáticas no podían quedar fuera de esta adaptación.









Una belleza que hipnotiza

Otro aspecto notable en este juego son sus gráficos, los entornos creados para que se desarrolle la historia son impresionantes, recreando todo tipo de detalles, desde la textura de la arena en un desierto, hasta el brillo del sol en otras locaciones, supera por mucho la última entrega que viéramos en Wii hace unos meses; se nota que cada mes de desarrollo ha sido aprovechado al máximo.

En cuanto a la música, las melodías que nos acompañarán, podrían competir contra cualquier capítulo de FF; de lo mejor que hemos escuchado en la consola.

Libera tu poder

Debemos estar felices, **Final Fantasy** por fin ha regresado a una consola casera de Nintendo como se debe, la historia y *gameplay* la ubican como una verdadera pieza de colección, que simplemente tiene que estar en tu repertorio. Square Enix comienza a comprender las infinitas posibilidades de Wii, por lo que estamos seguros que esta obra es tan sólo la primera de muchas satisfacciones que tendremos.



RANKINGS

Master:

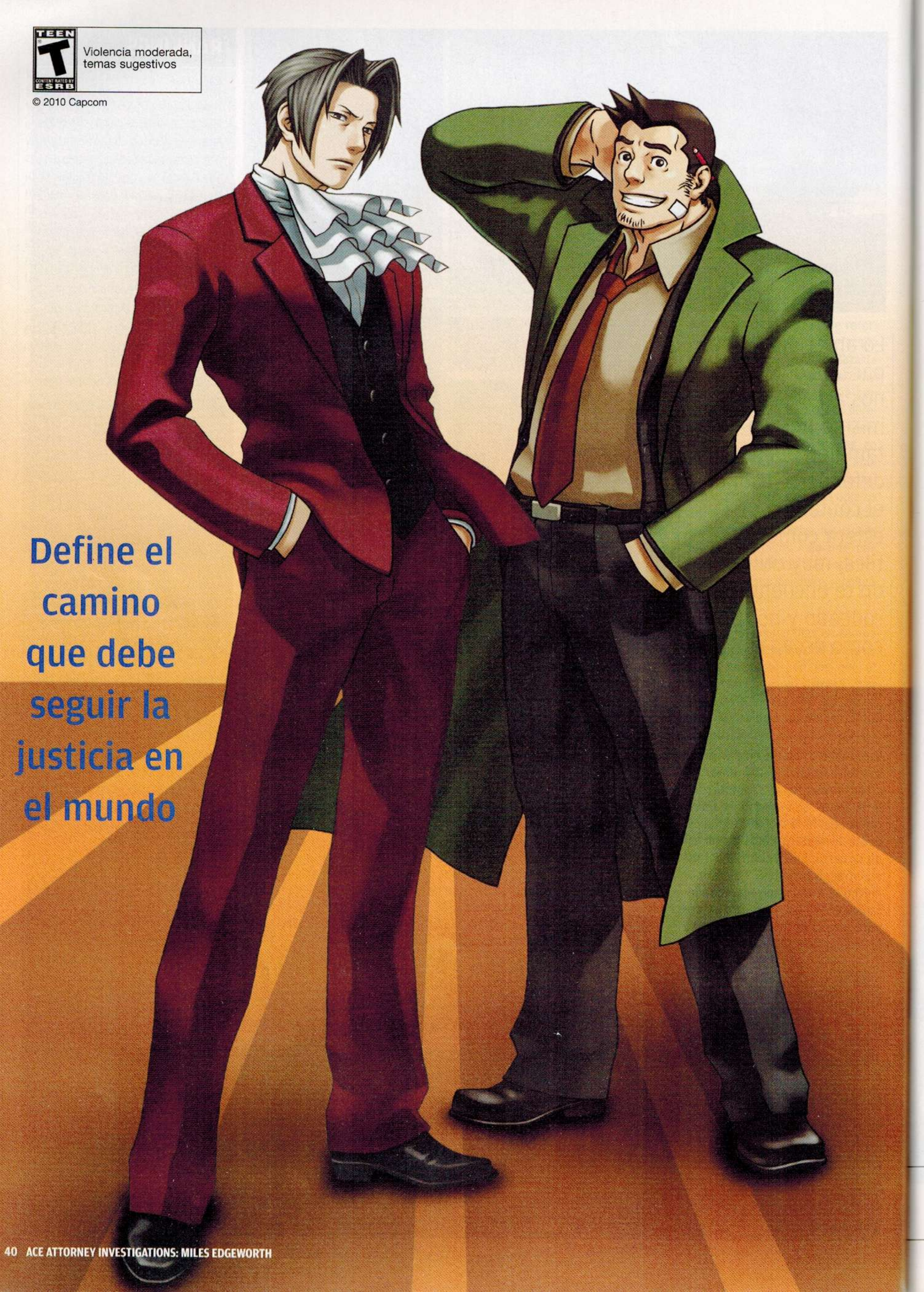
Tuvieron que pasar varios años, en los que Square Enix probó diferentes fórmulas, pero por fin lo lograron, han consumado una gran obra en **The Crystal Bearers**. A diferencia de las entregas anteriores, aquí se siente una atmósfera de misterio típica de los **Final Fantasy**, que te hace jugar por horas, intentando esclarecer los hechos. Destacaría además de la historia, el gran apartado jugable, donde el Wiimote permite una evolución clara en el género, dejando de lado los turnos por una interacción constante con nuestros personajes, en pocas palabras es una obra que debes conocer, no importa si eres o no fan del género, te aseguro que te va a encantar.

Crow:

Honestamente, el primero que apareció para Nintendo GameCube no fue de mi gusto, quizá porque estoy muy acostumbrado a la línea original, pero más que nada, porque sentí que le faltaba la magia típica de Square. Sin embargo, ahora con esta nueva entrega, puedo decir que ha tenido una evolución completa, no sólo en el estilo gráfico, sino también en la calidad del guión y la fuerza de los personajes que, a mi gusto, son más apegados a lo que los fans de **Final Fantasy** estamos acostumbrados. En concusión, este título es una pieza que ningún fan de los juegos de rol debe dejar pasar, pues nos dará innumerables momentos de acción, magia, emoción y diversión.

Panteón:

Sabemos de antemano que esta franquicia es garantía de calidad; aquí vas a encontrar una intrincada y bien pensada historia, gráficos que explotan muy bien los recursos del Wii, un *gameplay* muy sólido y obviamente, una música increíble. Pero fuera de eso, y volviendo a la cruda realidad, nos están volviendo a vender el nombre **Final Fantasy**, nada más que ahora tiene más subtítulo que antes. Si no te molesta esta situación y eres un gran fan de la serie, cómpralo sin quejarte, pero si ya estás cansado de lo mismo, entonces te voy a recomendar algo más fresco para jugar en tu Wii ¿Qué tal? **Avatar: The Game.**


TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia moderada,
temas sugestivos
© 2010 Capcom
Define el
camino
que debe
seguir la
justicia en
el mundo

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth



Los casos que deberás resolver en el juego son muy variados, cada uno tiene diferentes elementos que tienes que considerar para lograr tu objetivo.

Define el camino que debe seguir la justicia

Después de un tiempo en el que parecía que Capcom se había olvidado de la franquicia **Ace Attorney**, nos sorprende con una secuela que ofrece interesantes extras que otorgan un toque de misterio muy especial a cada caso que deberás resolver, en donde la pantalla táctil del Nintendo DS juega un papel muy especial. En esta ocasión el protagonismo recae en **Miles Edgeworth**, quien a pesar de la fama de **Phoenix Wrigth**, comienza a ganar seguidores, los cuales quedarán encantados con esta entrega.



Un nuevo comienzo para la serie

En un tiempo en el que las ideas innovadoras brillaban por su ausencia, Capcom supo aprovechar el potencial del NDS para brindarnos en **Ace Attorney** una experiencia realmente extraordinaria. En dicho juego representábamos a un abogado, que mediante instrucciones que debíamos indicar en el momento correcto, interrogaba delincuentes hasta encontrarlos culpables de los cargos en su contra para así poder encarcelarlos por mucho tiempo.







La idea fue bien aceptada por los jugadores, lo que llevó a la compañía a buscar una evolución, que se manifiesta en **Miles Edgeworth**, aquí el desarrollo de la trama deja atrás los juzgados para dar pie a investigaciones abiertas.

Detrás de los juzgados

1.- Esta excelente franquicia de Capcom es conocida en Japón como **Gyakuten Saiban**, mientras que en América lleva el nombre **Ace Attorney**.

2.- Aunque muchos crean que el debut de esta serie fue en el NDS, lo cierto que es que apareció por primera vez para el Game Boy Advance de manera exclusiva en Japón a comienzos de la década, pero noo fue sino hasta la llegada de la nueva portátil que pudo despegar en *gameplay* y popularidad.

3.- Phoenix Wright ha sido uno de los personajes clave para que esta serie se consolidara en el mercado americano, de hecho, no faltó quien considerara un error retirarlo del papel protagónico.

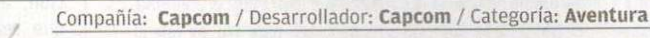
4.- Se ha anunciado que una versión de **Ace Attorney** llegará a WiiWare en las próximas semanas, lo que representaría la primera versión en sistemas caseros de la franquicia.

5.- En Japón ha alcanzado tal popularidad que se pueden encontrar diversos objetos de colección, de entre los cuales destaca un manga.

JUGADORES







Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Aventura**

GAMEPLAY


GRÁFICOS



SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING



Descubre el mundo a tu alrededor

A diferencia de **Phoenix, Miles** es más hábil estando fuera de la corte, se siente menos presionado y con más libertad para poder desenvolverse, por lo que en este título la mayor parte del tiempo estarás fuera de la corte, buscando pistas que puedan serte útiles. Los escenarios que visitarás están repletos de objetos que con ayuda del *Stylus* inspeccionarás de manera minuciosa, muy parecido a la forma en que se hacía en **Trace Memory**, es decir, puedes tomarlos y decidir si se quedan como evidencia o no.

El sistema de control es muy sencillo, diriges a **Edgeworth** mediante el Pad o el *Stylus* según te acomodes, aunque de la segunda manera consideramos que es más ágil, ya que al mismo tiempo que te mueves puedes checar tu entorno sin perder tiempo; en ese sentido Capcom ha dado un paso adelante en la mecánica de juego, volviéndola más accesible para todo tipo de jugador.







Durante los primeros compases del juego, la historia girará en relación con un homicidio, el cual ha ocurrido en la oficina de **Miles** mientras se encontraba en un viaje de negocios... ¿querrán inculparlo de un crimen que no cometió? Eso tendrás que descubrirlo.



La pantalla táctil además de hacer más fácil la elección de acciones, también te permite analizar a conciencia ciertos objetos para que puedas encontrar pistas ocultas en ellos.









Cada detalle es valioso

A diferencia de las anteriores versiones, ahora los casos no tienen una solución obvia, todos los sospechosos tratarán de engañarte con sus declaraciones para que no logres resolver el misterio, así que será muy importante que hables con todos los personajes que te encuentres en la aventura y que además analices y compares la información que puedan ofrecerte, muchas veces caerán en contradicciones que serán fundamentales para dar con los culpables.

Además de la escena del crimen, las evidencias son esenciales, por lo que los desarrolladores han decidido agregar una variante a la forma en que presentas tus pruebas; tendrás la posibilidad de combinar dos de ellas para obtener un nuevo hilo conductor en tu investigación, ahora bien, no siempre que realices esto conseguirás resultados, por lo que te aconsejamos revisar tus elementos para saber cuáles serían compatibles.

ABOGADOS FAMOSOS

Lionel Hutz:

Tal vez el personaje secundario más famoso de **Los Simpson**; lo hemos visto intentando resolver decenas de casos para la familia protagonista, sin embargo en pocas ocasiones ha podido ganar los litigios, por lo regular siempre escapa corriendo al ver el caso perdido. Su lamentable desempeño como abogado ha ocasionado que se le vea en el programa desarrollando otros trabajos, como reparador de calzado o niñera. Debido a que el actor que prestaba su voz a **Hutz** y a **Troy McClure** falleció en 1998, dichos personajes fueron retirados del programa, teniendo sólo algunas participaciones esporádicas en las que jamás mencionan una palabra.

Harvey Birdman:

Se trata de un abogado de superhéroes que aunque vio la luz en los años 60 gracias a un programa de televisión donde era el protagonista, no fue sino hasta principios de esta década que logró atrapar al público de todas las edades gracias a sus divertidos programas dentro del show **Harvey Birdman Attorney at Law** que se transmitía por Cartoon Network dentro de su barra Adult Swim. Para que puedas darte una idea de la aceptación que tuvo entre el auditorio, el año pasado apareció su videojuego para Wii, en que al estilo de **Ace Attorney**, debíamos resolver varios casos verdaderamente divertidos.

El secreto de las palabras

Otra novedad que incorpora la aventura, la tenemos en los diálogos con los personajes (los cuales por cierto siguen siendo muy graciosos). Dependiendo de las respuestas o preguntas que hagamos, los argumentos que recibamos van a cambiar totalmente, lo que puede ayudarnos o enredarnos en la investigación, al mismo tiempo que aumenta el *replay value* considerablemente; puedes jugarlo varias veces y obtener evidencias y resultados distintos.

Pasando a lo que son los aspectos técnicos, el equipo creador ha logrado un claro avance; a pesar de que los gráficos siguen siendo en 2D, se nota de inmediato una mejor calidad en las texturas de los escenarios, así como también en las animaciones de los personajes, lo que permite que te involucres e identifiques más con los protagonistas. Los *cinemas displays* también han recibido tratamiento, ahora no sólo son dramáticos, sino que también pueden revelar piezas importantes.





Los personajes secundarios tienen un papel fundamental en el desarrollo de las acciones.

La música quizá sea el apartado en que menos se percibe un cambio, lo que no quiere decir que sea mala, simplemente mantiene la línea de sus antecesores, en la que lejos de presentar ritmos frenéticos, permite pensar bien los movimientos del jugador mediante melodías tranquilas

Presenta la sentencia...

Es realmente de reconocer el trabajo de Capcom en esta entrega, ya que lejos de apegarse al estilo que había desarrollado en entregas anteriores, decidieron ir por un nuevo camino, que debemos reconocer, hace de **Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth** una experiencia única, la cual marca la pauta no sólo para posteriores lanzamientos de la compañía, sino también para todos los licenciatarios que deseen incursionar en este género de aventura/novelas gráficas, que aunque complicado, suele darnos varias obras maestras.

RANKINGS

Master:

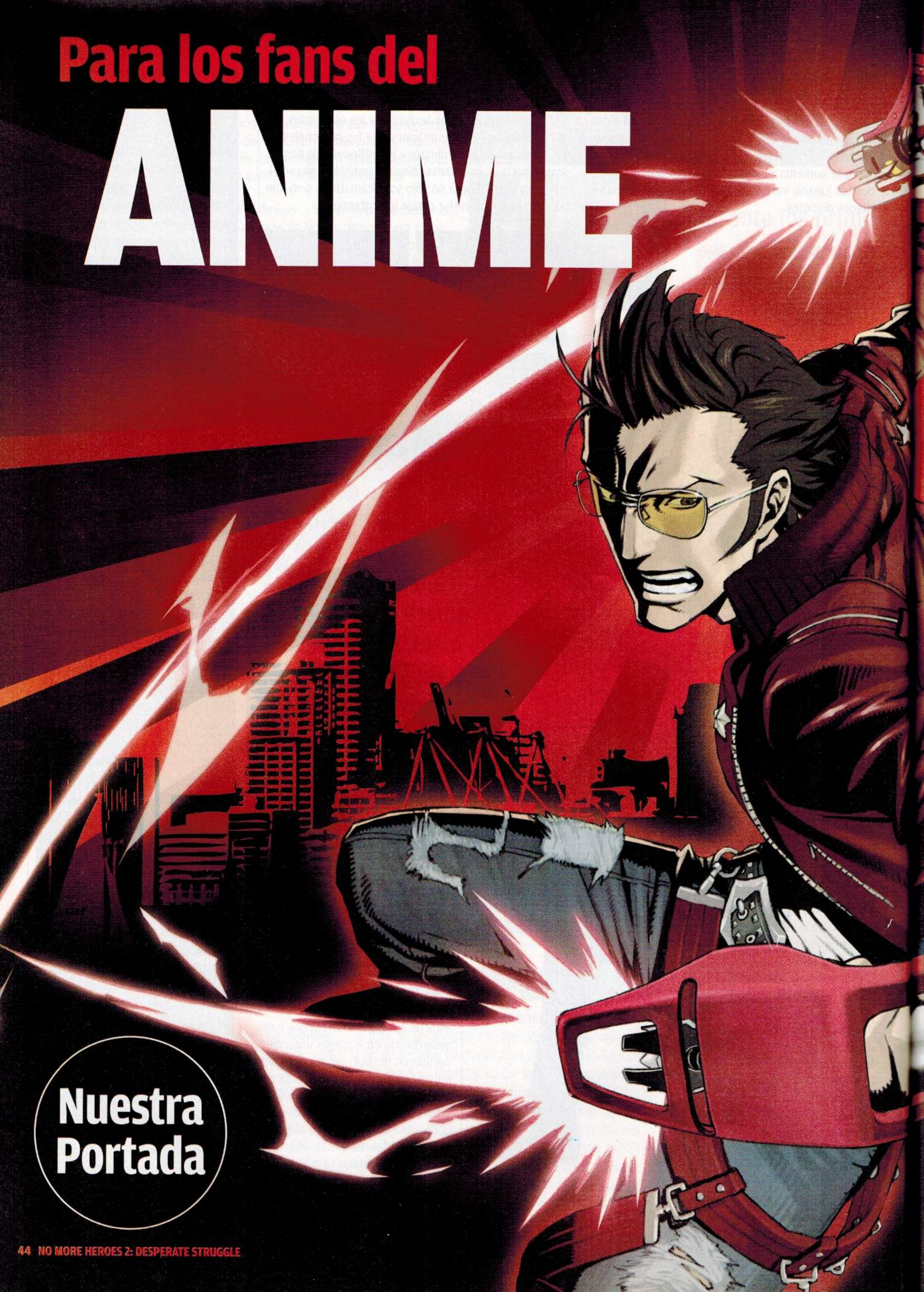
Mejor manera de iniciar el año no existe, este juego es una muestra clara de cómo llevar una serie consagrada al siguiente nivel. Los desarrolladores se han olvidado de gráficos para centrarse en lo más importante, el *gameplay*, lo que ha dado como resultado una obra increíble que te permite jugar por horas gracias a las variantes que puede tener un caso. Otro punto que destacaría, es el inteligente uso del *Stylus*, que si bien no llega a superar a lo visto en **Trace Memory**, sí permite que nos adentremos de buena forma a la trama; te lo recomiendo bastante, es una de las mejores ofertas que podrás encontrar para NDS en este inicio de año.

Crow:

Como todo buen fan de la serie **Ace Attorney**, me agradó la noticia de que Capcom ya está pronto a lanzar una nueva edición para el Nintendo DS, donde el protagonista será **Miles Edgeworth**, quien fuera uno de los enemigos principales en la corte para **Phoenix Wright**. Ahora se pretende volver el juego más del tipo investigación, es decir, gran parte del tiempo se llevará a cabo recopilando información y buscando pistas que te ayuden a resolver los casos, lo cuales, por cierto, son en extremos variados y demandarán tu atención y concentración para solucionarlos. Como gran seguidor de la serie, no puedo más que recomendarlo, debes conocerlo.

Panteón:

¡Qué bien! ¡Capcom lo hace de nuevo! En esta ocasión tenemos la siguiente entrega de "**Mega Attorney Investigations Network**", en donde para que no te esfuerces mucho en pensar, haces exactamente lo mismo que en todos los juegos anteriores, así lo podrás acabar rápido y estarás listo para comprar el siguiente, que estamos seguros que a pesar de ser cómodamente igualito, te mantendrá ocupado por todo un fin de semana... nada más. Ok, sarcasmo desconectado... de veras chavos, cómprense **Avatar**, **Monkey Ball** o jueguen los que ya tienen; no se vale, ni siquiera trae como protagonista a **Phoenix Wright**.



Para los fans del ANIME

Nuestra Portada





Hace un año vimos cómo SUDA 51 volvía a ponerse en el centro de los reflectores con otro de sus videojuegos que salen de lo común. Es decir, fuimos testigos de cómo causó revuelo **Killer 7** para Nintendo GameCube, tanto que le permitió a SUDA forjarse un nombre -aún mayor- ante la comunidad de jugadores, para luego dar pie a **No More Heroes**, el cual mantiene un poco de la esencia gráfica de los proyectos del talentoso director, pero enfocándose en una historia un tanto diferente. Así fue que dicho título se colocó como una de las ediciones más surrealistas del Wii, además de que la temática o concepto era mucho más asimilable para el auditorio que lo visto en **Killer 7**. En esta ocasión, con **No More Heroes 2: Desperate Struggle**, se nos presenta una nueva oportunidad de revivir las historias de **Travis Touchdown** en un juego mejor trabajado y más completo y extenso que estamos seguros te dará gratos momentos de entretenimiento.



La primera versión de **No More Heroes** llegó como exclusiva para Wii en marzo del año 2008 por parte de Grasshopper (desarrollador) y Ubisoft (distribuidor) siendo uno de los títulos más esperados, lo cual se repite para esta secuela que promete ser aún más intensa que la original.





MATURE 17+ M — Sangre, gore, violencia intensa, desnudos parciales, temas sexuales y lenguaje fuerte.

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Grasshopper** / Categoría: **Acción** / Jugadores: **1**







¡Travis Touchdown está de regreso!

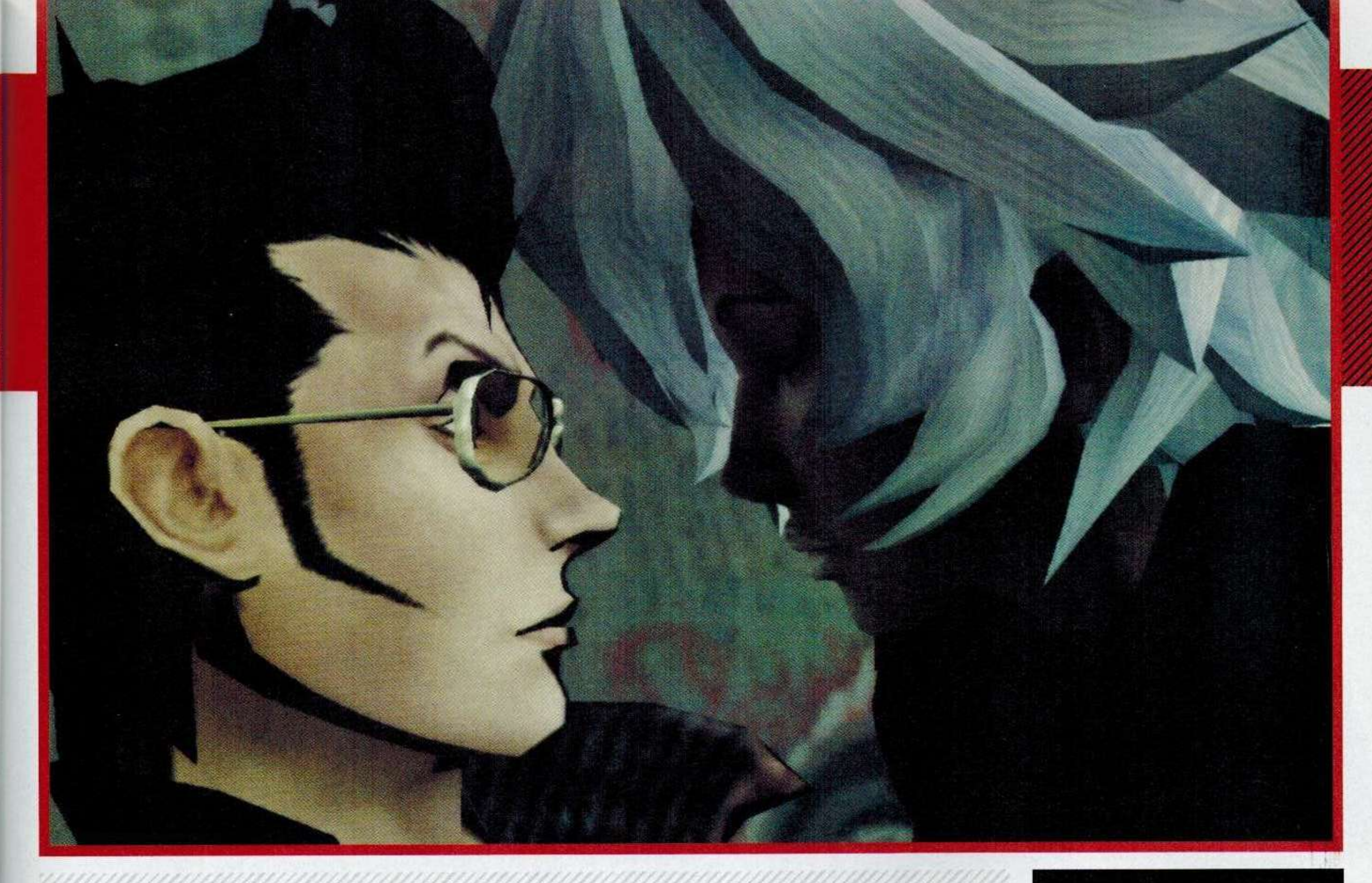
No More Heroes 2: Desperate Struggle continúa con los eventos ocurridos hace poco después de que **Travis Touchdown** se coronara como el mejor gladiador de todos los tiempos; él se embarcará en una nueva misión de proporciones mucho mayores que lo llevarán no sólo a defender su postura, sino también para ajustar cuentas con algunos de sus rivales que se han metido directamente con él. Para quienes no lo conozcan, **Travis Touchdown** es un tipo común hasta cierto punto, es fan de la animación japonesa (como buen Otaku), los videojuegos y tiene un estilo punk que caracteriza también su vestimenta. Asimismo, es un apasionado de la lucha libre, tanto así que muchos de sus movimientos en combate están referidos a este deporte, donde también vemos marcada la influencia de la lucha mexicana. **Travis** estará en el fondo del *ranking* de la UAA (United Assassins Association), por lo que deberá emprender una guerra para convertirse en el número uno de nuevo, pues ese logro ya lo había conseguido anteriormente, sin embargo, para esta nueva entrega, necesita comenzar desde cero, pues habrá nuevos retos y villanos a quienes enfrentarte. ¿Pero cómo desde cero? Fácil, han pasado algunos años -tres para ser exactos- y por lo tanto, tu *ranking* ha caído hasta la posición 51 (el número hace alusión a su creador, SUDA 51). Se formaron nuevos círculos criminales especiales en la ciudad californiana de Santa Destroy, así que en lugar de sentarte y quejarte por tu desplome, mejor aprovecha el tiempo para recobrar tu dominio. Claro, la sexy **Sylvia Christel** estará de nuevo entre los protagonistas para encaminarte en este nuevo desafío. Sólo que ahora sus peticiones serán mucho más complejas.

Al presionar los botones, realizarás ataques normales, pero si agitas ambos controles simultáneamente, el estilo de combate cambia para dar agarres tradicionales de la lucha libre (dependiendo la dirección). Hay tantos movimientos que no te podrás aburrir, hasta algunos muy parecidos a los de la WWE.





Como puedes ver en la foto, ahora **Travis Touchdown** tendrá dos katanas de luz, con las que puede generar mucho más daño a sus rivales. Sin embargo, también los jefes de misión han incrementado su potencial, por lo que las nuevas peleas serán justas y bastante intensas en **Desperate Struggle**.



Algunos de los personajes conocidos de la primera edición estarán de vuelta para darte una nueva paliza, si es que tú lo permites. Así que mejor entrena lo más posible para que no pierdas la cabeza.

Llegó el momento de la venganza

No sólo pondrás a prueba tus habilidades de nuevo para alimentar tu ego... pues además del placer de combatir y conquistar, **Travis** tendrá un objetivo claro... la venganza. Uno de sus mejores amigos, **Bishop**, fue emboscado y eliminado por un grupo de asesinos que lo dejaron como queso gruyere, así que la primera fue por diversión, pero esta ocasión es personal, o como lo dice **Travis**: "esto ya no es una simple batalla, ¡es la guerra!". Anteriormente, sólo podías cortarle el cuello a tus enemigos con la katana de luz, pero en la secuela, ya tendrás la facultad de hacer cortes al estilo samurái, ya sea vertical u horizontalmente e incluso, si consigues las dos katanas, los destruirás más fácil que partir manzanas, todo ello con movimientos gesticulares con el Wiimote y Nunchuk; debes tomar en cuenta que la intensidad de los ataques es sensible, por lo tanto, entre más fuerte hagas los trazos, más poder tendrán los ataques. Este tipo de sensibilidad del control es algo que le hacía falta a la primera edición y que ahora nos hará disfrutar mucho más de cada combate.

En esta ocasión, tendrás la cualidad de usar dos espadas para enfrentar a los diversos jefes simultáneamente (ambas son katanas de luz como la que viste previamente en la aventura pasada), lo que da como resultado batallas espectaculares y repletas de acción, claro está, se mantienen los diferentes golpes físicos para complementar las peleas, es decir, las llaves y ataques estilo lucha libre, algunos se conservan y otros tantos serán completamente nuevos, así que tendrás mucho que aprender en esta nueva conquista de la UAA. Estas acciones serán llevadas a cabo a través de sutiles movimientos del Wiimote, pero no te preocupes, nada que llegue a ser cansado o fastidioso.

El sistema de combos ya sea de lucha libre o de movimientos finales con la katana sigue conservando sus características de acción, es decir, debes mover los controles en ciertas direcciones para generar un ataque específico. Estas funciones le dan variedad al combate para no volverlo repetitivo o pesado por la gran cantidad de batallas que debes cumplir para terminar tu misión.

La primera ocasión fue por mera diversión, te levantaste un día con ganas de hacer algo diferente y una de tus opciones fue convertirte en asesino profesional, sin embargo, en esta secuela la diversión queda de lado, pues ahora entra la venganza en contra de los asesinos de uno de tus mejores amigos.

¿Sabías que...?

1.- **No More Heroes 2: Desperate Struggle** fue presentado por primera ocasión durante el Tokyo Game Show del 2008 y, aunque no mostraba muchos avances, rápidamente se colocó como uno de los títulos más comentados del evento.

2.- En este título, no todo se trata de venganza, también hallarás diversos minijuegos que, a modo de Arcadia, te pondrán ante diferentes situaciones que involucran al personaje principal.

3.- SUDA 51, como creador del personaje principal (**Travis Touchdown**) y del juego en general ha comentado que gran parte de él está incorporado en las características, gustos y cualidades del antihéroe, por ejemplo, la fascinación por la lucha libre.

4.- Se ha comentado abiertamente que **No More Heroes 2: Desperate Struggle** será la última aventura de **Travis** como protagonista, debido a que con esta secuela se cierra el ciclo y se resuelven todos los cabos sueltos del juego. Aunque es muy pronto para afirmarlo, porque la historia ha ganado miles de fans y quizá sí decidan hacer otra secuela (tal vez).





Nuevos escalones por subir en **NMH2**

Dentro de la historia principal habrá un sinfín de lugares que visitar, objetivos que cumplir y personas por conocer y a quienes enfrentarte, no obstante, para aumentar la duración del juego y darte mayor número de momentos de acción, podrás acceder a las misiones alternas para completar ciertas metas, mejorar tus habilidades en combate y así estar un paso más cerca de retomar tu trono como máximo exponente de este círculo de gladiadores. Otro de los puntos importantes a destacar es la mejora en inteligencia artificial, es decir, en la primera entrega los enemigos te atacaban de formas sistematizadas y repetitivas, lo cual cambia para que no sea tan fácil adivinar sus movimientos y ataques finales.

No More Heroes 2: Desperate Struggle estará listo para finales de este mes y se ha comentado que se trata de la última entrega en videojuego donde el protagonista, **Travis Touchdown**, mostrará sus habilidades con la espada y artes marciales.

Cada uno de los diferentes asesinos a los que te enfrentarás en esta ocasión, tendrá nuevas formas de combate, no tan lentas y repetitivas como en la primera edición, así que no te confíes demasiado.

Hay que resaltar que **No More Heroes 2: Desperate Struggle** es un juego canalizado a personas mayores de edad, pues sus características lo hacen diferente a la gran mayoría de juegos de Nintendo; el lenguaje, la temática de vida de **Travis** y las sanguinarias batallas con los asesinos.





Cerrando el telón

No More Heroes 2 tiene todo lo necesario para ganarse una de las mejores posiciones en nuestro *ranking* personal; lo humano (dentro de lo que cabe) de los personajes, la historia de venganza, acción y lucha que se conjuga con humor, sarcasmo y detalles atípicos a otros títulos de Nintendo le dan un carácter especial. Es decir, no sólo se trata de rebanar enemigos como ocurrió en **Onechanbara: Bikini Zombie Slayers**, sino que tiene múltiples técnicas que mantienen la atención del jugador tanto en la pantalla como en las opciones para aniquilar al rival. Gráficamente mejoró; además, le damos puntos adicionales por lo intensas que resultan las batallas, más aún cuando te enfrentas a múltiples objetivos que nos remontan a una de las gloriosas batallas de **Kill Bill**. Recomendamos ampliamente este título para jugadores mayores de edad (al ser categoría "M"), debido a su tipo de contenido (sangre, violencia o estilo de lenguaje).

James Cameron´s Avatar: The Game

Avatar

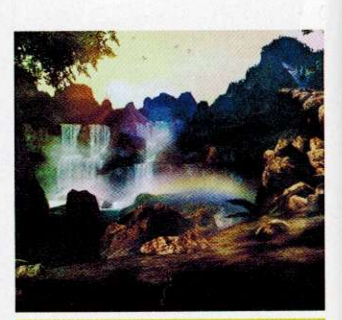
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB

Lenguaje moderado, temas sugestivos moderados, violencia

© 2010 Ubisoft

No te dejes engañar por las apariencias; aprende a ver el alma de las personas.

El ser humano es una especie rara, siempre busca imponerse a otras criaturas del planeta a como dé lugar; el mostrar su fuerza y poder parecen ser sus obsesiones, justo como lo plantea James Cameron en la película **Avatar**, que después del éxito que tuvo en las salas de cine de todo el mundo, ha llegado la adaptación a nuestros Wii de la mano de Ubisoft, que no se ha quedado con nada, pues nos ofrecen una de las obras más completas que podrás conseguir; acciónaventura, diversión, todo se conjuga de manera perfecta.



Los paisajes creados para el juego son de una gran belleza.

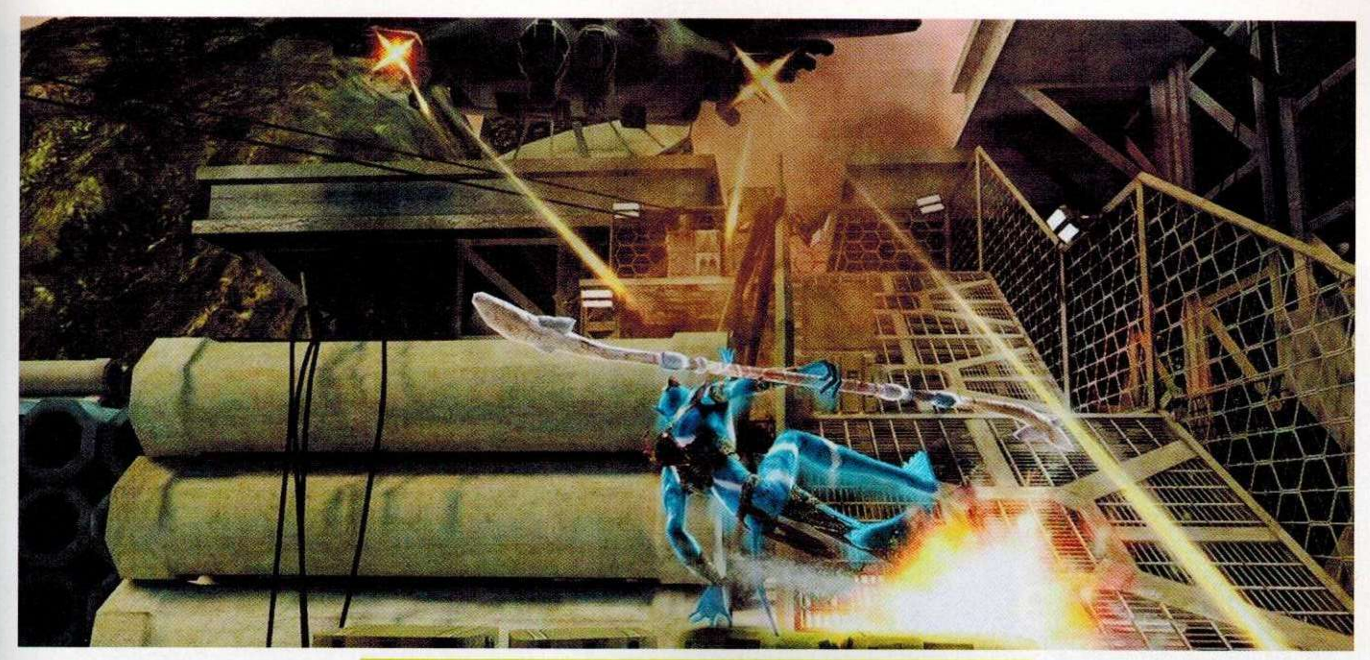
El comienzo de la aventura

Ubisoft es una compañía comprometida con el consumidor, lo que le ha valido el poder estar involucrados en grandes proyectos como **No More Heroes, Red Steel** y ahora esta adaptación de la película **Avatar**, que por cierto, antes de continuar debemos aclarar que no tiene nada que ver con la serie de animación del mismo nombre. Como suele ser ya común, lo que se busca en este tipo de trabajos es lograr la misma sensación de ver la cinta pero ahora controlando nosotros al protagonista, es decir, borrar por completo la imagen de ser un producto publicitario, situación que el equipo de desarrollo ha logrado.



Comencemos por hablar un poco de la historia; en ella se plantea un futuro en el que los humanos han podido superar la barrera de la luna y han comenzado una exploración por toda la galaxia, que les lleva a descubrir un lugar conocido como Pandora, donde las riquezas naturales abundan, todo un paraíso que representa una mina de oro para los humanos. Obviamente que ante tal tesoro no lo piensan dos veces y desean explotarlo, pero hay un pequeño problema, los habitantes del lugar, una raza conocida como **Navis**, quienes lógicamente no están de acuerdo con las intenciones de los invasores, por lo que de inmediato comienzan una guerra; sin embargo, nunca imaginaron que los humanos usarían su avanzada tecnología para crear representaciones virtuales de guerreros **Navis**, que no serían otra cosa más que soldados espías... lo malo viene cuando se crea un vínculo entre estos últimos y los **Navi**, ¿a quién deberían apoyar?

Claro está que aunque esta es la trama de la cinta, en Ubisoft han modificado algunos aspectos para que las sorpresas sean constantes nen el desarrollo, permitiendo que las personas que ya vieron la película así como los que sólo buscan divertirse, encuentren en **Avatar** una gran opción. Esto demuestra que este concepto tiene mucho que ofrecer, pero bueno, mejor dejamos que descubras por ti mismo el desarrollo del argumento, que seguro te sorprenderá. Ahora centrémonos en el juego como tal.



Si de plano te encuentras en una situación comprometida, en la que varios soldados protegen una zona, lo mejor que puedes hacer es atacarlos por la espalda, usar árboles o cajas para ocultarte para que no sepan ni qué los golpeó.



En las escenas de acción utiliza todos los elementos a tu alrededor para que puedas cubrirte de los disparos enemigos, sólo así podrás salir bien librado.



Toma el control de tu mundo

En esta aventura conduciremos a un **Navi**, quien debe poner un alto a la invasión humana, todo en mundos completamente en 3D, que aunque de entrada te harán recordar los vistos en **King Kong** para GameCube, ahora tienen un diseño más complejo. Posee un gran mérito el recrear una jungla, pero lo tiene más el crear un sistema de juego que te permita desplazarte por ella justo como lo hacen los **Navi** en la película, situación que se cumple de la manera más intuitiva posible.

Te mueves con el Nunchuk, mientras que el Wiimote te ayudará para atacar a los enemigos, dependiendo la fuerza y dirección en la que lo agites, tu personaje hará lo mismo con su bastón. Ahora bien, no creas que es al estilo de **Soul Calibur Legends**, que debes vencer a decenas de enemigos a costa de las pilas de tu control y cansancio, no aquí la mecánica resulta más parecida a **Metal Gear**, debes evitar en la medida de lo posible los enfrentamientos, explorar la zona y alcanzar tu objetivo de manera tranquila.

Un éxito en la pantalla grande

1.- El director de **Avatar**, James Cameron, es el responsable de otras grandes producciones como **Terminator 2**, **Aliens** y **Titanic**, por lo que su nombre se ha convertido en sinónimo de calidad.

2.- Aunque Cameron tenía en mente realizar **Avatar** desde hace más de 15 años, las limitaciones tecnológicas no se lo permitieron, aunque seguro el tiempo le ayudó a pulir la historia.

3 .- Su estreno estaba contemplado para darse en mayo del 2009 pasado, pero por diferentes problemas técnicos tuvo que aplazarse hasta diciembre del mismo año.



4 .- En los próximos meses se estrenará **Avatar**, la serie de animación que ha causado revuelo.



Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Aventura**















Una ayuda nunca está de más

Para aumentar el reto y acción de las misiones, un segundo jugador puede ingresar en el momento que lo crea conveniente, lo cual es ideal en zonas complicadas; se pueden repartir el trabajo, pero ahora bien, el único punto negativo de esto es la perspectiva de la cámara, ya que su ángulo no cambia, lo que representa un problema en los momentos en que se alejan ambos personajes pues no se pueden acoplar.

Los gráficos son muy buenos, bastante detallados, lo que permite que identifiques las áreas de acción de cada escena y los elementos con los que puedes interactuar, lo que da como resultado un desarrollo dinámico, todo un acierto de los programadores. Donde sí merecen un reconocimiento especial es en las batallas con los jefes finales, son enormes y debes aprovechar toda la zona para escapar, parecido a lo que hiciera RARE en **Banjo Kazooie** durante la batalla con **Gruntilda**; te aseguramos que te van a encantar.

Para el olvido..

Adaptaciones sin fortuna

E.T. -Atari-
Hemos visto grandes fracasos tratando de adaptar una película a un videojuego, pero creemos que uno de los más sonados fue el de **E.T,** sí, la cinta que paralizó al mundo a principios de los años 80. La presión por sacar un videojuego que apoyara el filme, ocasionó que los programadores lanzaran un producto mal pensado para el Atari. El título era tan aburrido y complicado, que no quedó más remedio que acabar con ellos enterrándolos en un desierto de los Estados Unidos... no, no es broma.

Street Fighter The Movie -Arcadia-
Si pensabas que la película era mala, es que nunca has jugado su adaptación en Arcadia. No sabemos para quién fue buena idea usar a los personajes de la cinta de forma digitalizada, pero ha sido uno de los peores errores de la serie. Pero bueno, veamos el lado positivo, Capcom aprendió de este error y ya no realizó adaptaciones de la película basada en **Chun Li.**



Busca tu verdadera motivación

Avatar es un buen juego, que gracias a las innovaciones e historia que maneja, te mantiene todo el tiempo adentrado en lo que ocurre en pantalla; no te va a decepcionar en lo absoluto, sobre todo si viste la película. Ubisoft ha alcanzado un nivel alto en los licenciatarios de Nintendo, de eso no tenemos duda, sólo esperamos que no vuelva a tener tropiezos como los que mostró al inicio de la generación; la línea creativa que ha mantenido es la que todos queremos ver.



El trabajo en equipo siempre será clave para que puedas superar los desafíos que se te van a presentar, así que coordínate de la mejor manera con tu compañero.

RANKINGS

Master:
Todos sabemos de la "maldición" que sufren muchas de las adaptaciones de película a videojuego, sin embargo, el equipo de desarrollo de Ubisoft ha logrado una obra que si bien no pasará a la historia, sí es sobresaliente, sobre todo en el apartado jugable, donde el Wiimote vuelve a mostrar por qué Nintendo es el líder de la actual generación. Ojalá más compañías tomaran riesgos como los que ha afrontado la empresa gala, ya que lejos de realizar una simple traslación a todas las consolas existentes, crearon el título para Wii partiendo de cero, de forma exclusiva, trabajo que se agradece, y claro, se disfruta. No lo dejes pasar si te agradó la cinta, vivirás la misma emoción.

Crow:
La película de James Cameron fue todo un suceso y, por supuesto, era una cuestión obligada la realización de una adaptación a videojuego, la cual fue tomada por Ubisoft. Cabe destacar que la historia del juego es diferente a la del filme, sin embargo, la acción, escenarios y personajes conservan las referencias necesarias para darle continuidad. Me gustó mucho su estilo de juego, es decir, enfocado más a la acción que a la aventura. En cuanto a la versión de Nintendo DS, quizá no sea tan espectacular gráficamente, pero las funciones adicionales la hacen una buena adaptación. Así que te lo recomiendo bastante para que disfrutes este inicio de año.

Panteón:
James Cameron nos trajo una aventura como ninguna que pudimos disfrutar primero en el cine; como ya es una costumbre, el videojuego basado en la película no podía hacerse esperar, por eso es que ni tardos ni perezosos, tan pronto como lo tuvimos, le dimos una buena revisada y quedamos tan satisfechos como con la cinta. **Avatar** te lleva al mundo conocido como Pandora, en donde tendrás que decidir de qué lado vale la pena pelear, y utilizar todas tus habilidades para sobrevivir. Este no es el clásico videojuego que sale para aprovechar la mercadotecnia y el *boom* del momento; es una excelente opción, sin duda. ¡Lo recomiendo!


Phoenix Wright: uno de los mejores y más famosos abogados de los videojuegos, ¡ahora nos presentará sus aventuras en Wii!
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Lenguaje y temas sugestivos, sangre, violencia.

Phoenix Wright: Ace Attorney

Revive las emocionantes hazañas dentro y fuera de la corte

Desde hace unos años, la serie **Phoenix Wright** ha causado sensación entre los fans de los sistemas portátiles y ahora, con el nuevo lanzamiento de **Miles Edgeworth**, Capcom nos deleitará nuevamente con las primeras versiones de la franquicia, sólo que ahora será a través del canal de tienda de Wii; así es, **Ace Attorney** tendrá su segundo aire con controles modificados, pues si una vez cambió el sistema de juego para dar cabida a la doble pantalla del Nintendo DS, ahora será mediante el control remoto del Wii y el Nunchuk, volviendo a una pantalla, pero aprovechando las características de nueva generación para brindarnos la emoción de los tribunales en su versión corregida y aumentada. La primera parte en llegar será **Phoenix Wright: Ace Attorney**, la cual dio origen al fenómeno de abogados, teniendo como protagonista al defensor **Phoenix Wright** quien, con una simpática asistente, resolverá los casos más polémicos vistos en un juego de video.

¿Sabías que?

Detalles que todo fan de Phoenix Wright debe saber.

1.- Para el último protagónico de **Phoenix Wright (Trial and Tribulations)**, también encontrarás casos donde no sólo controlarás al de traje azul, sino también a personajes como **Maya Frey** y **Miles Edgeworth**.

2.- En el anime **Haruhi Susumiya** (de la que ya hemos comentado en Un Vistazo a Japón), la protagonista, hace una parodia de **Phoenix Wright** al tratar de descubrir al sospechoso de un crimen, cual lo podemos ver en el capítulo número 8 de la serie.

3.- Posterior al lanzamiento de **Phoenix Wright: Ace Attorney**, llegarán a WiiWare las secuelas llamadas **Justice For All**, seguido de **Trials and Tribulations**, el cual cierra (por ahora) la participación de **Phoenix**.

4.- En mayo Capcom pondrá en la tienda virtual de Nintendo (para los que hayan comprado **Phoenix Wright: Ace Attorney**) el episodio bonus que apareció en la versión original de NDS del juego a un costo de 100 puntos; muy bien, ¿no?



Maya Frey será de gran ayuda para la resolución de tus investigaciones por sus poderes especiales y gran tacto para hablar con los testigos.

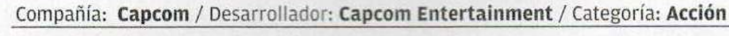
Phoenix Wright: Ace Attorney

Para estrenar este 2010, veremos por primera ocasión en consola casera un juego de **Phoenix Wright** y, aunque no se trata de una versión original como todos desearíamos (es decir, una edición totalmente nueva y no un *remake*), sí vendrá a ser una opción importante para todos aquellos que se la hayan perdido por no tener un portátil. Así, Capcom prepara el lanzamiento de los primeros tres títulos de la serie, los cuales saldrán con una distancia temporal determinada. Pero a todo esto, ¿quién es **Phoenix Wright**? Se trata de un curioso abogado que se enfrentará a los casos más misteriosos de su carrera y que se rige por sus principios, así como por la habilidad de separar los hechos de la duda razonable. Por supuesto, en muchas de sus aventuras (o casos), él se enfrentará a fiscales de distrito con muy poco sentido del humor, así como con rencillas que se volverán retos complicados para el novato defensor.

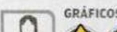


JUGADORES 1





Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom Entertainment** / Categoría: **Acción**




GAMEPLAY




GRÁFICOS




SONIDO




DIFICULTAD



HISTORIA

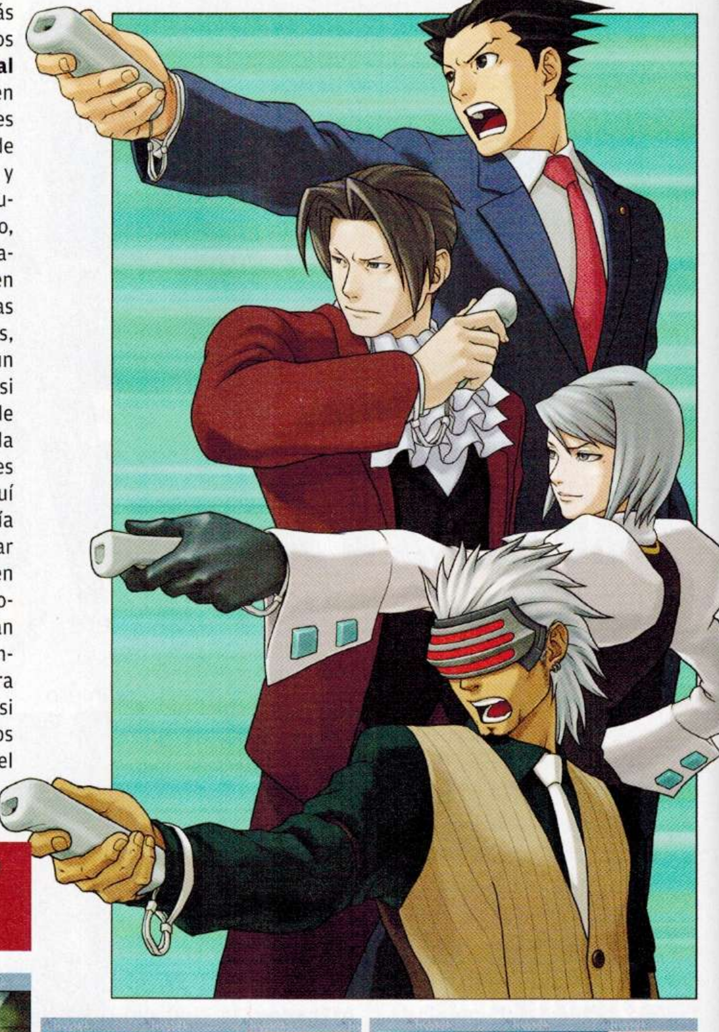


RANKING CN 8.5

Los primeros cuatro capítulos

Para estas fechas, ya estará disponible la versión **Phoenix Wright: Ace Attorney**, la cual se conforma de los primeros cuatro capítulos de la serie original (que apareció inicialmente en Japón para el Game Boy Advance y posteriormente se hizo un relanzamiento para Nintendo DS). La historia dará inicio con **Phoenix Wright**, quien para iniciarse en ese ámbito legal, tomará el caso de uno de sus viejos amigos de la infancia, **Larry Butz**, a quien inculpan de un homicidio, pero por supuesto, como tu amigo tratará de confiar en él y salvarlo de pagar por un crimen que -según él- no cometió. Pero claro, allí no termina la fiesta, pues luego de completar dicho caso y ya con un poco más de experiencia, entrarás en otros trabajos que se irán combinando con tragedias que le ocurrirán en la vida de **Phoenix Wright**, conjugándose así en una mezcla entre situaciones personales y propias de su profesión para dar origen a juicios legales mucho más intensos. Estos juegos son tan entretenidos que aun cuando existen numerosas ediciones en sistema portátil, siempre estaremos esperando nuevos casos.

El estilo de juego es del tipo novela gráfica, es decir, no controlarás a un personaje como en juegos de **Mario Bros.**, **Contra** o **Metal Gear**, sino que verás imágenes en pantalla con sutiles animaciones que desencadenarán cuadros de texto que debes leer, observar y analizar para llegar a las conclusiones adecuadas. Durante el caso, se llevarán a cabo diferentes etapas (momentos en el juzgado) en donde deberás entregar pruebas físicas, analizar las evidencias, encarar a los testigos y hacer un cruce de pruebas para destacar si en algún punto del juicio, uno de los involucrados está mintiendo (la observación tanto en las imágenes como en textos será vital). Aquí es donde tu apoyo con la policía (y ciertos testigos) te podrá dar ventaja, pon atención especial en sus comentarios, pues en la mayoría de las ocasiones, ellos te darán pistas adicionales o caerán en contradicciones que serán vitales para el desarrollo de tu investigación (si es necesario, muéstrales algunos objetos que les hagan recordar el incidente).





Así como hay chicas que te ayudan en el juicio, **Franziska Von Karma** será de las que tratarán de detenerte.







Lo que veremos próximamente:

¡Conoce un poco sobre los siguientes capítulos para WiiWare!

PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL:

Luego de varios casos, se puede decir que **Phoenix** ya ha superado el rango de novato y ahora es un abogado estrella, por lo que ahora, en esta próxima edición se enfrentará a cuatro misterios más, por supuesto, recibiendo la ayuda de las tres hermanas **Frey (Mia, Maya y Pearl)**, sin embargo, ahora se enfrentará no sólo a las evidencias, sino también a la fiscal de distrito, **Franziska Von Karma**, hija de uno de los mayores rivales de **Phoenix** y a quien anteriormente hizo quedar en ridículo; por lo tanto, ella vendrá dispuesta a vengar el nombre de su padre. Cada uno de los casos tiene su magia particular y requerirá de tus habilidades como investigador, así como las increíbles técnicas espiritistas de las hermanas **Frey** para llegar al objetivo, sin duda, una digna secuela que ahora llegará a WiiWare.

ACE ATTORNEY: TRIALS AND TRIBULATIONS:

Para esta entrega, regresan los personajes conocidos, pero se verán envueltos en nuevas situaciones que involucrarán directamente a **Phoenix Wright**, tanto así que en algunos casos, él no será a quien controles. En este momento, tu investigación será clave para resolver numerosos misterios. Durante tu travesía en los tribunales, te enfrentarás a cinco casos diferentes e incluso en uno de ellos, **Phoenix** será el acusado principal al estar en el lugar y momento menos indicados. El juego salió para Nintendo DS en octubre del 2008 y será el último de la serie que Capcom nos presentará para WiiWare, completando así la trilogía de **Phoenix Wright.** Cabe destacar el uso del Wiimote y Nunchuck para realizar las gestiones tradicionales dentro de la corte, pues nos da un estilo de juego similar a lo que vivimos con el *Stylus* en el Nintendo DS.

Un poco de ayuda nunca está de sobra

Phoenix Wright quizá tenga poca experiencia, pero con tu ayuda y la de **Maya Fey** logrará lo impensable y capturará hasta al criminal más escurridizo. Al inicio del juego te presentarán a **Mia**, la mentora de **Phoenix** y hermana de **Maya**; ella tenía una habilidad psíquica especial que le daba cualidades especiales en el tribunal, pero luego de un lamentable accidente, **Phoenix** queda solo por un tiempo para luego conocer a la pequeña **Maya**, quien también cuenta con habilidades especiales que harán más impresionante el desarrollo de los casos, por supuesto, otro de los objetivos del juego será conocer las oscuras circunstancias de la muerte de **Mia**.





En esta entrega, conocerás a algunos de los viejos amigos de **Phoenix Wright**.



Si quieres conocer un poco más sobre **Miles Edgworth**, checa el review del juego dedicado a este abogado que inicia como rival de **Phoenix**.

Tragedia, drama y un poco de humor

No creas que se trata de un título aburrido o donde estarás leyendo cascadas de texto sin llegar a un punto de interactividad o de aquellos donde las historias se enredan tanto que, al final, terminas por no comprender nada. Aquí -y en cada uno de los siguientes juegos de la serie- la interactividad, es pieza fundamental de la estrategia de juego. Desde el punto en que buscas la evidencia, analizas los diferentes sitios en donde te conduzcan los testigos y descubres si son efectivas o no las coartadas de los involucrados, pasarás por una proceso bastante entretenido, con los diálogos repletos de ironía, sarcasmo y chistes simples que te mantendrán entretenido por el tiempo que dure el caso; además, la historia te conducirá a través de diversos giros inesperados que te harán dudar de la confiabilidad del testimonio de tus clientes, aunque la mayoría sí diga la verdad.

RANKINGS

Master:

De las franquicias que tiene Capcom, esta es sin duda la que mejores notas le ha redituado en los últimos años, todo un éxito en Nintendo DS y ahora, después de mucho tiempo de espera, llega a Wii por medio de WiiWare, aprovechando las ventajas que ofrece este medio. No se pierde ni un ápice de jugabilidad, de hecho se siente muy bien el controlar las acciones por medio del Wiimote (además de las otras cualidades del Wii). Pasando a los casos, mantienen detalles de los juegos de NDS que los aficionados apreciarán, aunque por otro lado, me hubiera gustado que explotaran más el potencial creativo de la consola, sin embargo es imposible no recomendarlo, te encantará.

Crow:

Como buen fan de **Phoenix Wright**, me permito recomendárselos bastante, pues es un título que sale de los objetivos comunes, rescatar princesas, disparar a diestra y siniestra o cumplir la meta en algún deporte; es decir, aquí tomas el rol de un abogado, pero lejos de lo aburrido que suena, te divertirás como nunca por la forma de narrar las historias, los detalles chuscos en cada comentario y lo bien logrado de los personajes, cada uno con valor importante para no quedarse fuera del cuadro total. En definitiva, una de las ofertas para WiiWare que estarán rápidamente en mi consola y mejor aún, cuando ya es un hecho que también llegarán las otras dos ediciones.

Panteón:

Normalmente vería la salida de este juego como una forma de volver a vendernos lo mismo otra vez, pero analizándolo desde otro punto de vista, son más las cosas a favor que las que hay en contra. En primer lugar, los que no pudieron jugar o comprar esta maravilla de Capcom en su momento, ahora lo podrán hacer a un precio justo (en los tianguis dan los juegos de cubo conocidos a precio de oro); por otra parte, bien vale la pena volver a revivir esta experiencia con las cosas nuevas que implementaron, así que no puedo hacer otra cosa más que recomendarlo ampliamente. Supongo que también habrá una versión igual del **RE2**...

Evolución Star Fox

MÁS ALLÁ DE SÓLO CONTINUAR...

A lo largo de la historia del entretenimiento electrónico hemos visto algunas series que van y vienen; algunas se pierden en el olvido, mientras que otras llegan a convertirse en verdaderos titanes que compiten por mantenerse en el gusto de los videojugadores. En esta sección, queremos enfocarnos más que nada, en los cambios que han sufrido los juegos que han ido apareciendo en una saga específica; las modificaciones que se han hecho, si éstas han sido para bien, o para mal, y si realmente van por buen camino, o se ha perdido la idea original del concepto. Vamos a empezar con una de las franquicias consentidas de Nintendo, en donde hemos notado cambios interesantes, tanto en *gameplay*, como en otros aspectos del juego; comencemos pues, con la evolución de **Star Fox**.

Star Fox
SNES, 1993

1993

El primer juego de la serie apareció a principios de la década de los años 90, y fue una verdadera obra maestra del SNES Fue el primer juego en donde se utilizó el Chip SFX, que permitía al procesador del SNES, crear polígonos y mundos en 3D, cosa que fue novedosa, pues hasta ese tiempo, predominaban los títulos en 2D. La historia gira en torno a un grupo de mercenarios que luchan por salvar al sistema Lylat del maniático científico **Andross**, cobrando su tarifa por enemigo derribado, obviamente.

La parte más notable del juego es la forma de controlar a las Arwing, las naves que pilotean los miembros de **Star Fox**; pocos *shooters* han tenido ese sentimiento y control que lo convirtieron rápidamente en un clásico aplaudido hasta el día de hoy. A pesar de las limitantes del sistema, **Star Fox** todavía se puede jugar con el mismo gusto que hace ya tantos años.





Este fue el juego que inició todo, el genial original de SNES con Chip SFX incluido. ¡Es una verdadera joya!

1994



El Rumble Pak del Nintendo 64 le dio más realismo a los juegos, Star Fox 64 fue uno de los títulos compatibles.

Star Fox 64
N64, 1994

La secuela del original **Star Fox** fue cancelada; pero fuera de ser una mala noticia, realmente fue el principio de un gran cambio que le dio una nueva y más realista perspectiva a la franquicia. En este juego se vieron muchos cambios, empezando por la introducción de casi media hora en total de diálogos; gráficos totalmente tridimensionales, al igual que nuevos vehículos y personajes. Otro cambio que le dio no sólo a la serie, sino también a la industria en general, una nueva forma de jugar fue que este título incluía el Rumble Pak, un accesorio que hacía vibrar el control con las explosiones, choques, disparos y otros efectos.



La historia del juego no es más que una nueva versión del original, con muchos detalles nuevos, incluyendo la aparición del padre de **Fox McCloud**, **James McCloud**. Además de todo esto, contenía escenas con una libertad de movimiento mayor, al igual que un modo para varios jugadores en donde se podía elegir las naves Arwing, el Land Master e inclusive andar a pie para combatir. Este juego permanece -para varios fans-, como el mejor de la serie; aunque obviamente en gustos se rompen géneros, ¿no crees?.

Star Fox Adventures
GCN, 2002

2002

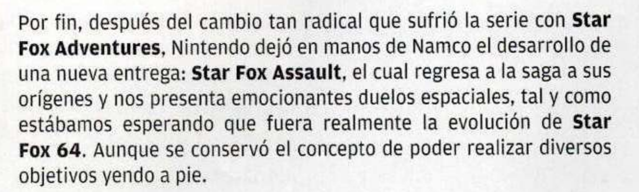
Este fue el cambio más radical de la serie, pues en lugar de basar su *gameplay* en las naves y vehículos como siempre, aquí controlas a **Fox McCloud** de una manera más parecida a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Esto fue porque originalmente el juego se iba a llamar **Dinosaur Planet**, pero antes de que fuera terminado, se cambió casi en su totalidad para adaptar a los personajes e historia de la serie de **Star Fox**. Obviamente hay nuevos personajes y el modo de controlar a **Fox** fue muy diferente a lo conocido, pero aun así, tuvo una buena aceptación por parte de los fans.

El cambio que sí no terminamos de aceptar es que las escenas en donde tripulas tu Arwing son realmente limitadas; podría decirse que inclusive más que en el original de SNES. Esta parte sí fue mal recibida por los aficionados, por lo cual se trató de retomar el concepto en los juegos subsecuentes. Un giro que bien cabe mencionar, es el desarrollo de los personajes por separado, dándole una perspectiva más realista y no la típica historia de los "amigos inseparables".

Star Fox Assault
GCN, 2005

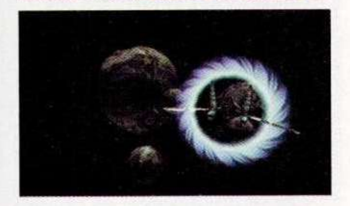




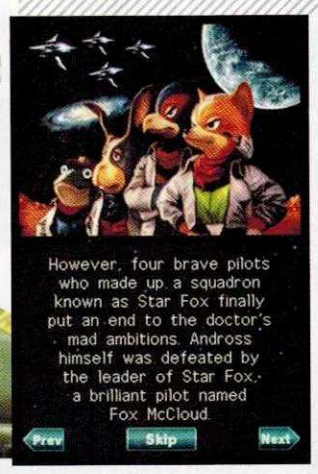

Por fin, después del cambio tan radical que sufrió la serie con **Star Fox Adventures**, Nintendo dejó en manos de Namco el desarrollo de una nueva entrega: **Star Fox Assault**, el cual regresa a la saga a sus orígenes y nos presenta emocionantes duelos espaciales, tal y como estábamos esperando que fuera realmente la evolución de **Star Fox 64**. Aunque se conservó el concepto de poder realizar diversos objetivos yendo a pie.



El *gameplay* estuvo -afortunadamente- basado más en los principios de **Star Fox 64** que en los de las escenas de naves de **Adventures**; por lo cual es mucho más dinámico y desafiante que su predecesor. Otro de los cambios (además de las mejoras gráficas, que fueron notables), fue el cambio de los integrantes del equipo, pues **Peppy** ya no participa en los combates, debido a su avanzada edad, por lo cual **Krystal** toma su lugar y además, **Falco Lombardi** regresa a unirse al equipo. Los eventos en **Assault** son muy emotivos, por lo cual te mantienen de principio a fin entretenido, emocionado y desafiado.



Star Fox es una de las series consentidas de Nintendo, y ha trascendido al tiempo con una verdadera y genial evolución.











Los gráficos presentados en esta entrega para el Nintendo GameCube marcaron una evolución importante en la serie.

Star Fox Command
NDS, 2006

2006

La más reciente entrega de la serie apareció para el Nintendo DS, en donde nuevamente se vio modificado el estilo de controlar a las naves, pues en esta ocasión se emplean más que nada las capacidades de la pantalla táctil del sistema para realizar cada movimiento de la Arwing. Al principio se siente raro usar el *Stylus* para controlar tu nave, pero pronto resulta muy cómodo y te permite disfrutar de los combates con una soltura que no creías al principio.

Este juego incluye modos para varios jugadores, en donde pueden participar en diversos escenarios en los que puedes moverte libremente. Otro cambio es que cada personaje ahora tiene sus propias características y habilidades, por lo que puedes elegir al que más te acomode de acuerdo a su *gameplay*, en lugar de sólo preferirlo porque "te caiga bien". El detalle que nos sigue sin agradar es la incursión de diferentes finales, puesto que la mayoría tienden a ser algo o bastante decepcionantes...

Conclusión

Como podrás notar, **Star Fox** ha tenido cambios drásticos en varios aspectos, pero al conservar la esencia original, ha podido mantenerse en el gusto de la gran mayoría de los fans de la serie, a diferencia de otras franquicias en donde es más común decir: *"era bueno, pero..."*. En la siguiente ocasión veremos la evolución de otra serie, así que no olvides escribirnos para que nos comentes tus impresiones y de qué franquicia te gustaría que habláramos.

¡Pronto regresaremos con esta nueva sección!

Gráficos digitalizados

A lo largo de la historia de los videojuegos las diferentes compañías y desarrolladores han intentado ofrecer cosas nuevas para los fans del control. Para ello, se ha aprovechado de toda la tecnología disponible para diseñar nuevas alternativas a las ideas ya establecidas. Antes de la explotación de los polígonos como forma de crear personajes, escenarios y mundos más realistas, los gráficos digitalizados fueron la sensación, aunque su auge no fue tan impactante y muy pronto se vio opacado. Vamos a darle un vistazo a varios títulos que en su momento nos dejaron con el ojo cuadrado por su realismo y que bien vale la pena conocer.



© Interplay



Una idea diferente

Fue en la década de los años 90 cuando los gráficos digitalizados fueron usados en varios juegos de Arcadia y sistemas caseros como el SNES o el Sega Genesis. Estas imágenes no eran diseños creados a partir de dibujos o bosquejos, tampoco eran diseñados pixel por pixel como en tiempos pasados; éstos eran básicamente imágenes capturadas de actores o modelos que personificaban a los héroes, villanos y demás participantes del juego. La mayoría de los exponentes de esta tendencia se vieron en las Arcadias y en las consolas caseras de 16 bits, pero inclusive algunos tuvieron versiones para el Game Boy monocromático, de las cuales, el primer **Mortal Kombat** fue el mejor en gráficos.

Combinando técnicas

Cada movimiento era capturado aprovechando la tecnología de la pantalla azul (técnica que aún se usa en películas, comerciales y otros medios), trasladado a la computadora y de ahí se animaba al estilo clásico de las caricaturas para lograr hacer que el personaje realizara cada acción de manera fluida y que se viera lo más realista posible. Pero no sólo se trataba de personas disfrazadas, también esta técnica se utilizó para crear juegos en donde los personajes eran modelos a escala; de esta forma podían animarse todo tipo de seres para los distintos títulos y así, crear universos que se vieran realistas, pero sin dejar de ser parte de una historia de fantasía.

Mucho antes de que las consolas pudieran desplegar millones de polígonos en pantalla, los gráficos digitalizados nos sorprendieron por su realismo. ¡En esos días era como jugar una película!

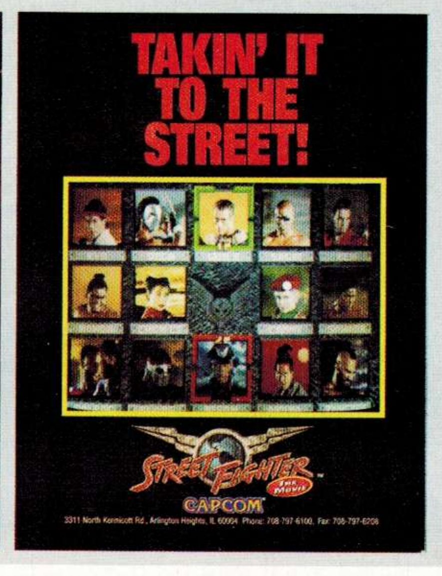
Apostando al realismo

Arcadias sorprendentes

Las compañías que optaron por usar los gráficos digitalizados para sus juegos realmente echaron la casa por la ventana para ofrecernos algo diferente y que nos dejara más que maravillados con su realismo. Midway, por ejemplo, sorprendió al mundo con su éxito denominado **Mortal Kombat**, el cual llegó con el pie derecho al mundo de los juegos de peleas y se nos hizo increíblemente realista, aun después de haber jugado el clásico **Pit Fighter**. Capcom, por su parte, la regó con su versión de **Street Fighter** basado en la película...







Videojuegos con gráficos digitalizados

Aquí tenemos una lista de varios títulos que utilizaron esta técnica; algunos son mundialmente conocidos, mientras que otros la verdad es que llegaron y se fueron sin siquiera ser notados por los videojugadores; pero bien vale la pena hablar de ellos, así los conocerás y verás cómo no todo han sido polígonos o pixeles.

Pit Fighter **Arcadia, 1990**

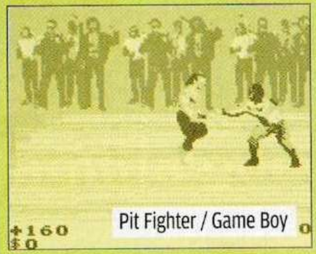
El primer juego de peleas que utilizó este tipo de gráficos fue **Pit Fighter**, el cual era un título en donde se podía elegir a uno de tres personajes, cada uno con su diferente estilo de combate. Cada actor era tomado realizando los movimientos enfrente de una cámara que captaba cada imagen para luego ser procesada, la cual no era modificada posteriormente. Este juego fue trasladado al SNES y al Game Boy, siendo esta última versión una de las más raras de conseguir hoy día.

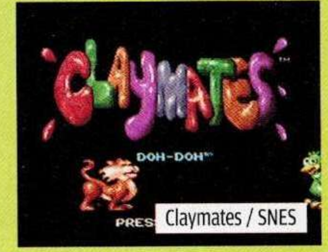


Pit Fighter / Arcadia

Batman Forever **SNES, 1995**

Basado en la película del mismo nombre, **Batman Forever** es un juego del estilo clásico *Beat ´em Up!*, en donde tomas el papel de **Batman** o de **Robin** para enfrentar a los enemigos de Ciudad Gótica. Tal vez como juego no fue tan bueno (la verdad preferimos el anterior, **Batman Returns**), pero en cuestión gráfica, realmente nos dejó con una buena impresión por la calidad de cada elemento y personaje, tanto héroes como villanos.


Pit Fighter / Game Boy



Claymates / SNES

Claymates **SNES, 1993**

A diferencia de la mayoría de las compañías, Interplay le apostó a los modelos hechos con plastilina para sus juegos. El hecho de poder digitalizar las figuras creadas con plastilina para crear un juego fue una excelente idea que les permitió darle un toque muy diferente a lo que ya había disponible. Sabemos que este es uno de los ejemplos de juegos que tal vez muchos no conocieron, pero créenos que de cualquier modo, les sirvió para entrenarse y crear posteriormente una de las series más alocadas de los juegos: **Clay Fighters**.



Batman Forever / SNES

Clay Fighter **SNES, 1993**

A diferencia de **Claymates**, **Clay Fighter** es un juego de peleas que apareció para SNES a principios de los años 90 (después fue trasladado a otros sistemas, pero con menos calidad gráfica y de movilidad). La historia era simple y el *gameplay* sencillo, pero aun así, **Clay Fighter** fue bien recibido por los fans, más que nada porque era una alternativa cómica a los numerosos títulos que en ese tiempo participaban en el "boom" de los juegos de peleas. Al igual que en **Claymates**, se usaron modelos de plastilina (de ahí el nombre) para crear a los distintos peleadores del juego, por lo cual fue muy vistoso y diferente.



C-2:Judgement Clay / SNES



Clay Fighter 63 1/3 / N64

C-2: Judgment Clay **vSNES, 1994**

La secuela de **Clay Fighter** no se podía hacer esperar, por lo cual no nos cayó de sorpresa; lo que sí pudimos notar fue la mejora en la calidad de la digitalización de gráficos; las animaciones eran más fluidas y había más personajes, pero a pesar de eso, no tuvo la misma aceptación que su predecesor. Eso sí, la jugabilidad fue mejorada en relación con el original.

Clay Fighter 63 1/3 **N64, 1997**

Aun con el creciente auge de los polígonos para crear juegos, Interplay continuó la tradición de su serie **Clay Fighter** para su versión de Nintendo 64, pues todos los personajes eran creados usando gráficos digitalizados, tal y como sus predecesores. Esta entrega parodiaba a muchos títulos de peleas de la época, por lo cual el hecho de que los personajes fueran creados con modelos de plastilina, era parte de la parodia y le daba un toque muy original a un género ya saturado.



Clay Fighter / SNES

Mortal Kombat Arcadia, SNES, 1992

A pesar de que para el lanzamiento de esta legendaria serie ya habían salido muchos juegos con gráficos digitalizados, **Mortal Kombat** le dio un giro a la industria por su alto nivel de violencia, el cual obviamente se veía mucho más real por el tipo de gráficos usados. Muchos podrían pensar que **MK** fue el primero en usar esta tecnología, pero no fue así, obviamente; la combinación de las imágenes, la violencia, los fatalities y su innovador *gameplay* lo convirtieron en un clásico inmediato, cuya serie es la única que ha soportado el paso del tiempo, aunque como era obvio, los nuevos juegos ya no usan esta técnica de animación.

Mortal Kombat II Arcadia, SNES, 1993

Cuando creías que no podía haber un juego más violento que **Mortal Kombat**, la secuela, **Mortal Kombat II** llegó con todos sus elementos y características mejoradas al doble. Más personajes, más escenarios, mejor jugabilidad; **MKII** realmente superó a su original, especialmente en la calidad gráfica; y a igual que su antecesor, en esta entrega también se usó un modelo a escala para un nuevo Shokan, **Kintaro**, quien llegó a reemplazar a **Goro**, el personaje de cuatro brazos que tanto temor causaba en el original y que le dio ese toque característico a la serie.

MK3, UMK, MK Trilogy Arcadia, SNES, N64, 1995, 1996

Estos tres juegos son, en esencia, la misma entrega, por lo cual los mencionaremos todos juntos. **Mortal Kombat Trilogy** fue el último juego de peleas de la saga que usó los gráficos digitalizados; para la llegada de **Mortal Kombat 4** ya se implementaron los polígonos, tal y como en la mayoría de los juegos del sistema.

MK Mythologies: Sub Zero N64, 1997

En esta entrega podías vivir las desventuras del Lin Kuei, **Sub-Zero**, desde el asesinato de **Scorpion**, hasta su invitación al primer torneo de **Mortal Kombat**. Además de la técnica de las imágenes digitalizadas, se usaron fotos y videos para ir contando la historia y los eventos del juego. A pesar de que no tuvo la aceptación que se esperaba, es realmente un juego atrevido y notable, y por ser el último en usar esta tecnología en la serie, también fue de los pocos en cuya acción se desarrollaba en 2D.

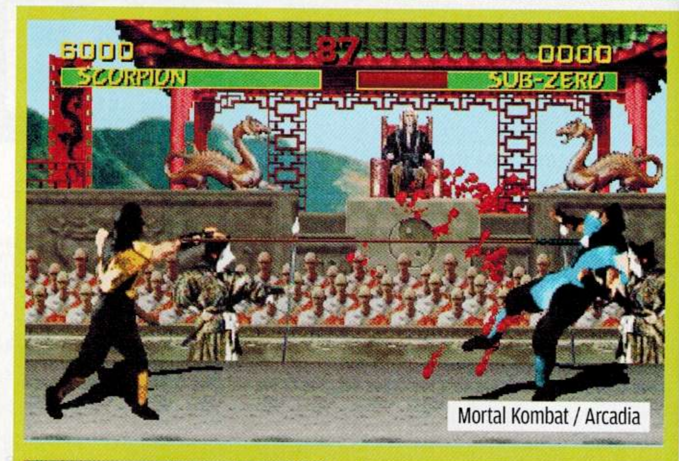
Primal Rage Arcadia, SNES, 1994

Otro de los juegos notables que utilizaron la tecnología de los gráficos digitalizados fue este singular título que no sólo se veía real, sino que además llevaba al límite todos los elementos de los juegos de pelea. Aquí no se usaron personas o figuras de plastilina, sino modelos a escala de dinosaurios y bestias que combatían en encarnizados encuentros. Gráficamente, la versión de Arcadia era superior, pero sin duda, la de SNES tuvo un mejor *gameplay*.

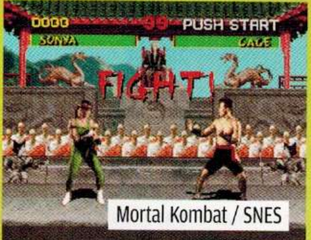
Street Fighter: The Movie Arcadia, 1995

Sabemos que la película de **Street Fighter** que protagonizó Van Damme está dentro de las peores no sólo de las cintas basadas en un videojuego, sino también de la industria del cine en general. A pesar de eso, se atrevieron a lanzar un juego basado en el filme, con gráficos digitalizados y toda la cosa; obviamente no tuvo ni la mitad de la mitad del éxito que ninguno de los juegos de esta franquicia -ni siquiera del primero-; pero teníamos que incluirlo debido a que se usó la tecnología de los gráficos digitalizados, la cual, como puedes notar, no salvó a este juego...

Los gráficos digitalizados no llegaron para quedarse, pero sin duda fueron un gran paso en las técnicas utilizadas para crear juegos más realistas y con nuevas propuestas. Algunos fueron trascendentales, mientras que otros ni siquiera son recordados; pero sigue siendo interesante conocer más sobre cultura de videojuegos en general, ¿no crees? Es más, para que te des una idea de cómo hubo quien no supo aprovechar esta técnica, te vamos a comentar rápidamente que hasta hubo un juego de Arcadia de Jackie Chan... así es, fue tan malo, que hasta podría pensarse que ni existió... ¡Hasta luego!



Mortal Kombat / Arcadia



Mortal Kombat / SNES



UMK / SNES

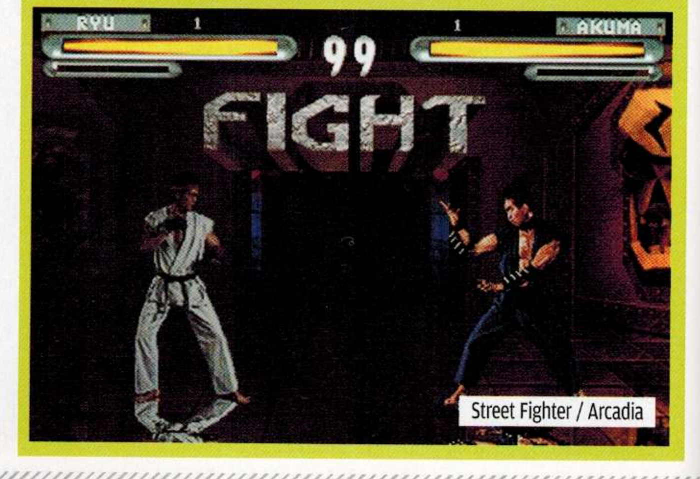


Mortal Kombat II / Arcadia


MK Mythologies / N64



Primal Rage / SNES



Street Fighter / Arcadia



¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!

Utiliza el nuevo accesorio **Wii Motion Plus™** que te brinda mayor precisión en tus movimientos.

¡Incluído con este juego!



Visítenos en: www.WiiSportsResort.com/es

¡Incluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!



Moto acuática



Espada



Frisbee®



Tiro con arco



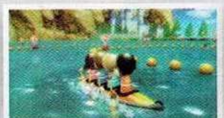
Bolos



Ciclismo



Basquetbol



Piragüismo



Golf



Deportes aéreos



Tenis de mesa



Wakeboard





Uno con el Control

Por Juan Carlos García "Master"

Parece mentira pero ya estamos en 2010, el cual apunta a ser un gran año en cuanto a lanzamientos de videojuegos, **Super Mario Galaxy 2** y **Metroid Other M** ya están cada vez más cerca, sin mencionar que es muy probable que se anuncie ya en forma el nuevo juego de **Zelda**, esta vez desarrollado exclusivamente para Wii, así que puede ser que los próximos meses sean realmente memorables. Pero por lo pronto vamos a concentrarnos en el presente, específicamente en la Consola Virtual con **Street Fighter Alpha 2** para Super Nintendo.

Con las jugadas y combos que te voy a mostrar para este título, no vas a tener problemas para comprender la mecánica que presenta, pero eso sí, recuerda que sólo son algunas sugerencias; lo importante es que tú desarrolles tus propias técnicas y puedas improvisar.

Ryu

Sin duda el personaje consentido de la compañía, que a pesar de contar con sólo tres movimientos especiales, puede combinarlos de varias formas para causar un gran daño al rival, para muestra... un combo.

Para este primer movimiento necesitas esperar el momento justo cuando tu oponente realice un salto, para ello puedes forzarlo lanzando un par de *Hadoukens*; cuando lo hayas conseguido, brinca y presiona golpe medio, con esto lo conectarás un par de veces, para rematar la jugada, marca la secuencia de *Shin Haoduken* justo al caer, te recomiendo que lo intentes de preferencia cerca de una esquina.

Un movimiento básico que debes dominar para salir de cualquier enfrentamiento es el siguiente: salta y cae con patada o golpe fuerte sobre tu oponente, inmediatamente al tocar el suelo presiona golpe y patada débil sucesivamente, y para terminar puedes optar por un *Shoryuken*, o si tienes al menos un nivel de energía, el *Shin Hadouken* o el especial de *Hurricane Kick* son ideales.

Si ya tienes un poco más de experiencia, te dejo este combo, que aunque es complicado de marcar por el *timing* que requiere, es bastante efectivo. Comienza por conectar en el aire un golpe o patada fuerte, al caer oprime patada media, seguido de golpe medio mientras pulsas adelante en el Pad; esto agregará dos golpes; para terminar usa el movimiento especial de tu preferencia. Con esto tienes ya la victoria.



© Capcom





Ken

El amigo de **Ryu** nos demostró en este gran juego que su velocidad es la mejor arma con la que cuenta para sorprender a sus rivales, ya que puede ligar ataques que de entrada parecerían imposibles de lograr, como los siguientes.

Si presionas doble secuencia de "U" hacia el frente con patada, **Ken** realizará una de sus técnicas especiales, la cual aunque poderosa, es complicado conectarla completamente debido a que se queda estática; pero con esta jugada podrás conseguirlo.

Comienza por conectar golpes fuertes lo más cerca de tu rival, de modo que no te despegues mucho de él; es vital que apliques una patada fuerte agachado, justo en ese instante marca su super combo y verás cómo entran todos los golpes.

Cuando tengas al menos un nivel de energía en tu barra, activa el "Time", con esto podrás encadenar cuanto movimiento desees por un breve lapso; te recomiendo que en cuanto hagas contacto, uses patada fuerte repetidamente, ya que además de que resta bastante energía, puedes usarla sin pausas graves; para lucirte termina con un *Shoryuken*.

La patada media de **Ken** te permite romper la defensa del rival cuando se encuentra agachado, no dudes en seguirla de una patada fuerte de pie para posteriormente rematar el movimiento marcando dos "U" en el Pad hacia adelante con puño. Si lo marcas correctamente, no tendrás problemas en el resto de la pelea, podrás controlarla.



Sagat



Consternado por haber perdido el torneo anterior en manos de un novato, **Sagat** está listo para cobrar venganza, situación que estará cerca de alcanzar con los nuevos movimientos que posee.

Sagat es uno de los personajes más poderosos, sus golpes "normales" restan demasiada energía, por lo que un par de buenos combos son suficientes para marcar diferencia con tus oponentes. Usando patada media, salta y conecta dos veces al rival, termina con un *Tigger Uppercut* con puño fuerte, aunque simple; puedes restar más de un cuarto de vida si entra todo el remate final.

Cae con patada fuerte y consigue el "Time", ahí utiliza sólo *Tigger Uppercut* hasta el final; gracias a la velocidad y poder, si tienes los tres niveles reunidos, esta técnica puede resultar más efectiva que los mismos supercombos sólo te sugiero que practiques para que sepas llevar el ritmo de los ataques y termines bien la jugada.

Gracias a que puede lanzar sus proyectiles tanto de pie como agachado, engañar al rival es un juego de niños. Comienza por ataques agachado, no cambies, espera que el adversario se acostumbre a evadirlos, es en ese momento cuando debes cambiarlos por superiores o bien por un *Tigger Uppercut* para evitar un contraataque.



Sakura

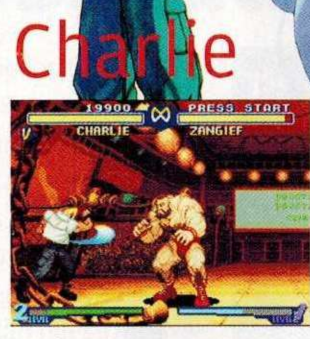


Siempre ha admirado a **Ryu**; busca ser como él en todo sentido, por lo que ve en este torneo la oportunidad perfecta para poder convencerlo de que sea su maestro, situación por la que no dudará en mostrar sus habilidades.

Para esta primer jugada sólo requieres ser rápido con el control. En cuanto tu adversario baje la guardia, conecta dos veces golpe débil agachado, después puño débil y de inmediato un *Hadouken*, pero al momento de que haga contacto, presiona repetidas veces golpe para causar un mayor daño.

Una variante de la jugada anterior la tenemos si te mantienes de pie dando los golpes débiles, seguidos de una patada media (que al igual que la de **Ken**, rompe la defensa del rival), en ese momento puedes añadir los especiales que desees para rematarlo, incluso, si eres rápido, puedes usar el "Time".

Charlie



Quizá muchos no lo sepan, pero **Charlie** era amigo de **Guile** hasta que **M. Bison** acabara con sus días al final de este juego, por lo que es una oportunidad inmejorable para que conozcan otra perspectiva de la historia de este personaje.

Debido a que debes cargar un segundo todos sus movimientos especiales, resulta complicado incluir sus movimientos en un combo, pero aquí te dejo un par de ejemplos para que lo logres. Salta y conecta patada fuerte, al caer usa golpe fuerte y después patada media agachado, esto último es un "truco" para que puedas mantener el control hacia atrás un tiempo; ahora bien, como estás agachado, puedes emplear tanto el *Sonic Boom* como la *Flash Kick* o si prefieres los especiales.

Para presionar al rival e iniciar un combo, lanza un *Sonic Boom* y corre por él, en cuanto hagas contacto, oprime golpe fuerte, ahora puedes continuar con golpes débiles o patada media agachado para terminar la jugada.

El uso del "Time" con **Charlie** es vital para triunfar, te recomiendo emplear golpes fuertes y justo cuando se vaya a terminar el efecto, agacharte para ganar tiempo y poder rematarlo con *Sonic Boom* o *Flash Kick*, de lo contrario quedarás indefenso ante un ataque de tu adversario, lo que sería un caos.



M. Bison



El líder de la organización **Shadaloo** es uno de los rivales de mayor cuidado en esta entrega gracias a sus poderes psíquicos, con los cuales su arsenal se renueva permitiendo grandes jugadas.

Aunque no es un combo como tal, esta jugada te ayuda para presionar al rival y hacerlo caer en el error. No importa si tiene defensa, presiónalo con golpes débiles (si es cerca de una esquina, mucho mejor); en el momento que lo creas idóneo, oprime abajo y después arriba más puño débil o medio, con esto **M. Bison** saltará conectando dos veces, no importa que mantenga su defensa el rival; al caer repite la operación cambiando el botón del ataque superior; con esto lograrás abrirlo y dañarlo.

Lanza una *Psyco ball* débil y corre hacia tu rival, al presionarse con la esfera de energía puedes atacarlo por la espalda con patada media o golpe fuerte, para terminarlo con el remate que desees, o bien con el "Time", pero para ello requieres practicarlo con anterioridad.











Counter

Esta técnica te permite librarte de toda ofensiva siempre y cuando hayas puesto defensa; justo cuando te toque el ataque (de preferencia físico), debes realizar la secuencia abajo, atrás, abajo en el control más golpe o patada; con esto romperás el movimiento rival, pero debes tener en cuenta que requieres de un nivel de tu barra de energía.

Time

El "Time" te permite conectar tantos golpes como desees durante un lapso que estará determinado por los niveles de energía que tengas al momento de activarlo; el oponente no puede romper esta técnica de ninguna forma si has hecho contacto, no importa la combinación que ejecutes, siempre hará contacto, aunque es preferible usar los mejores movimientos para lograr mejores resultados.

Niveles de poder

Para decidir el nivel del supercombo que realizarás, debes estar atento a la barra inferior; si usas un botón en la secuencia, será de nivel uno, si empleas dos, su efectividad aumentará; ahora que si utilizas los tres logras un efecto devastador.

Dan

Quizá no es tan fuerte como **Ken** por ejemplo, pero **Dan** es capaz de hacer frente a cualquier rival sin problemas, simplemente se deben aprovechar al máximo sus características, como lo demuestran estas jugadas que te mostraré.

La patada media de **Dan** es la mejor llave para aplicar un combo, no importa si la conectas de pie, puedes seguirla de otro golpe agachado o bien de algún movimiento como su *Kyo Ken*; ahora bien, si lo realizas de ese modo, puedes seguir el ataque, probablemente no vaya a entrar, pero la presión sobre el rival siempre es importante para vencer.

Si ejecutas una "U" hacia atrás con patada, **Dan** dará una serie de patadas al más puro estilo de **Robert García**; márcalas con patada media; si tu oponente se cubre no te preocupes, el chiste es que se acostumbre a ellas; cuando creas que esto ha sucedido, usa el movimiento con patada débil, no conectarás, pero quedarás justo enfrente del rival, momento en el que puedes usar su supercombo u otra jugada de tu antojo.



Chun-Li



A diferencia de otras mujeres del juego como **Rose**, **Chun-Li** es bastante rápida, lo que le permite no sólo crear ataques sorpresivos, sino también esquivar los embates rivales y quedar bien ubicado.

Una jugada simple pero que resulta de gran ayuda es la siguiente. Trata de saltar justo encima de tu adversario (puedes apoyarte de los límites del escenario), en ese momento presiona abajo en el control más patada débil; al momento de pegar, repite la técnica cuantas veces puedas; cuando caigas, puedes continuar con golpe fuerte para incluir un remate.

Si lo que deseas es incluir el supercombo de **Chun-Li**, lo mejor es marcarlo después de dos golpes fuertes seguidos, o bien de una serie de ataques débiles agachado, lo que te va a dar tiempo de cargar el movimiento.



Una visión del futuro

¿Te pareció raro el traje que utiliza **Chun – Li** en las fotos? Se debe a que está empleando la indumentaria que la hiciera famosa en **Street Fighter II**... está bien, te diré cómo obtenerla, sólo requieres presionar el botón de Start cinco segundos y sin soltarlo oprimir cualquier otro sobre ella en el menú de selección.



Espero que les haya gustado el juego que elegí para este mes. La verdad es que a pesar de carecer de una gran calidad gráfica, se compensa de gran forma con la jugabilidad, una verdadera joya del SNES que ahora podemos jugar en nuestros Wii. Cualquier duda o aclaración no dudes en escribirme a juang@clubnintendomx.com. Nos leemos en el siguiente número, recuerden compartir este mes con sus amistades.

Datos y curiosidades

¡Saludos, colegas del control! Ya hemos hablado de muchos temas interesantes, sobre personajes, sus historias, armas y no sé qué más. En esta ocasión quiero darle un pequeño giro a esta sección para que hablemos de esos detalles que, para los videojugadores casuales, tal vez no sean de gran relevancia, pero para los verdaderos fans, son datos interesantes que bien vale la pena recordar y tomar en cuenta. Me refiero no a aprenderse de memoria toda la historia de un peleador, sino más bien, aquellos datos sobre los juegos, las consolas, y otras cosas que despiertan nuestra curiosidad y alimentan nuestros conocimientos sobre cultura de videojuegos. Pon pausa un momento para que leas este artículo y engrandezcas tus conocimientos como sólo los buenos jugadores lo saben hacer.

¡Sé diferente!

Antes de proseguir, quiero dejar en claro que todos estos datos no afectan realmente al juego; puedes acabar perfectamente cualquier título, e inclusive obtener el 100% y todo lo conseguible, pero el saber más sobre este tipo de detalles te separa de aquellos que juegan por jugar, ¿no crees? A mí en lo particular, me gusta mucho (al igual que a todos en nuestra revista), conocer siempre más sobre cualquier tema, y qué mejor que investigar más sobre nuestro pasatiempo favorito: los videojuegos. Por esta razón, siempre tratamos de incluir datos de interés en nuestros artículos, pero ahora dedicaremos uno en especial para que todos se enteren de qué se trata y obviamente, fomentemos el interés. Quizá algunos datos ya los conozcas, otros no; así que te sentirás muy familiar con todo esto y querrás siempre saber más.

Sistema casero

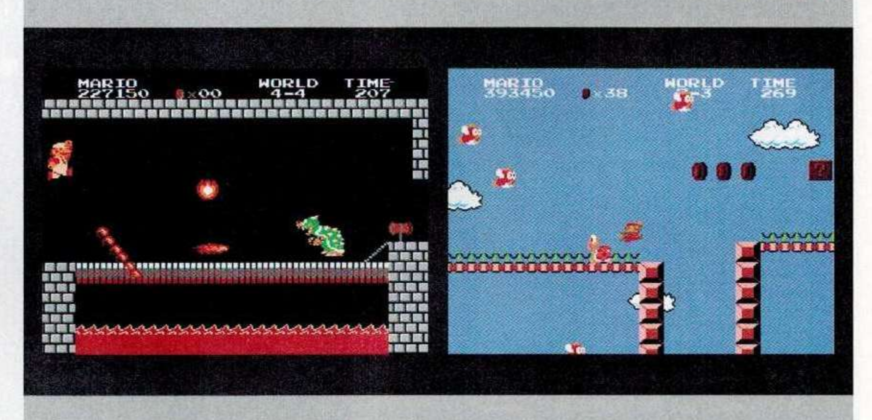
Nintendo Entertainment System

-Es comúnmente conocido por sus siglas: NES.
-Este sistema fue lanzado en nuestro continente el 18 de octubre de 1985.
-Este sistema salvó y revitalizó a la industria de los videojuegos después de la famosa *Gran caída de los videojuegos de 1983.*
-Los tres paquetes de sistemas NES que se lanzaron en América fueron y contenían:
Control Deck: Consola, dos controles, conexiones correspondientes (no traía juego).
Action Set: Consola, dos controles, incluía cartucho con **Super Mario Bros./Duck Hunt**, Zapper y sus respectivas conexiones.
Power Set: Consola, dos controles, cartucho con **Super Mario Bros./Duck Hunt/World Class Track Meet**, Zapper, Power Pad y conexiones.
-El control del NES es la base para todos los controles actuales de diferentes consolas y compañías, ¿o no los habías comparado?
-En Japón se le conoció originalmente como Family Computer, de ahí que a los sistemas piratas se les conozca como "Familys".

Videojuego

Super Mario Bros. (NES)





-Hasta la llegada de **Wii Sports**, **SMB** fue el juego más vendido de todos los tiempos.
-El mundo -1 es uno de los Bugs más conocidos por los jugadores de todo el mundo.
-Hubo una versión muy rara lanzada sólo en Japón que se llamó **All Night Nippon Super Mario Bros.**, la cual tenía por personajes y enemigos a personalidades relacionados con el programa *All Night Nippon.*

Mario

-Su nombre original es **Jumpman**, después fue cambiado por **Mario**.
-**Mario** ha aparecido en más de 200 juegos desde su creación.
-El debut de **Jumpman** fue en 1981, en **Donkey Kong**, donde el plomero debía rescatar a su entonces novia, **Pauline**.

Peach

-Originalmente, su nombre era **Princess Toadstool**.
-Ella reemplazó a **Pauline** como la damisela en peligro.
-En la serie de televisión, ella usa el cabello rojo, como en el primer **Super Mario Bros.**

Sistema casero

Super Nintendo Entertainment System

-Aunque se le conoce como SNES, es popularmente llamado por los fans como "Súper".
-Este sistema fue superior a sus competidores en muchos aspectos, especialmente por su capacidad de efectos, como el conocido Modo 7, la rotación y escala de gráficos.
-Además de sus capacidades, los cartuchos contenían chips especiales para ayudar al procesador a crear juegos más complejos; el Chip SFX, por ejemplo, permitía la creación de polígonos. Otros chips aparecieron después.
-Fue la consola más vendida de 16 bits, y aun continuó su popularidad cuando ya había sistemas de 32 bits de otras compañías.
-Al igual que en el NES, se lanzó un nuevo modelo de SNES, más compacto, pero los cambios fueron puramente estéticos.
-El periférico disponible sólo en Japón, con el Satellaview, descargabas juegos vía satélite.
-En Japón se llamó originalmente Super Famicom o SFC, y allá, los botones tenían los colores verde, rojo, amarillo y azul.

Videojuego

F-Zero (SNES)







-Este fue el primer juego que usó el famoso Modo 7.
-Una secuela de este excelentísimo juego fue cancelado; iba a salir para el Virtual Boy bajo el nombre **Zero Racers.** ¿Te imaginas cómo sería?
-En Japón apareció una segunda entrega para el GBA llamado **F-Zero Climax.**
-Los eventos de este juego son en el año 2560.

Sistema casero

Nintendo 64

-El N64 (como se le conoció comúnmente) fue la última consola casera de Nintendo en usar cartuchos; se dice que esta decisión afectó a Nintendo, aunque para este sistema vimos juegazos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** o **Super Mario 64**, por ejemplo.
-A pesar de que los juegos que salieron también para su competidor directo tenían cinemas, la gran mayoría coincide en que la jugabilidad fue mejor en las versiones de N64.
-El Nintendo 64 fue lanzado en nuestro continente el 29 de septiembre de 1996.
-El N64 tuvo dos nombres clave: "Project Reality" y "Nintendo Ultra 64".
-A la fecha de su salida, el control del N64 fue el que tuvo más botones y la opción de jugar con el Pad común y el Control Stick, que permitía un control más eficiente y preciso.
-Este fue prácticamente el sistema que más colores distintos ha tenido en sus controles y consolas. Hubo mucha variedad, tanto en productos originales, como en los de promociones.
-Los juegos disponibles para su lanzamiento fueron **Super Mario 64** y **Pilotwings 64**.

Videojuego

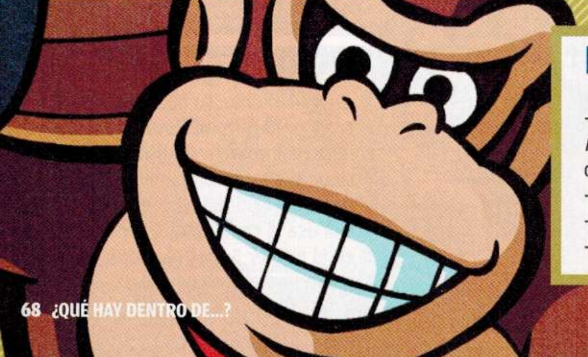
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)







-La genial música de este juego fue compuesta por Koji Kondo, quien ha trabajado en la popular franquicia desde sus inicios en el NES.
-Después de que se lanzó este título, el interés de la gente por el instrumento ocarina se acrecentó considerablemente (muchos ni sabían que existía).
-Este título ganó el primer lugar en la división de arte interactivo en el Japan Media Arts Festival, en 1998. Ha sido el primer juego en sacar calificaciones perfectas.



Donkey Kong

-Este personaje, al igual que el juego en donde debutó, fueron inspirados en la película *King Kong* (1933), lo cual llevó a Nintendo a la corte, en donde ganó porque los derechos ya eran de dominio público. Curioso ¿no?
-El original **Donkey Kong** se convirtió en **Cranky Kong**, en **Donkey Kong Country**.
-Su creador fue nada más y nada menos que el gran Shigeru Miyamoto.
-Fue un personaje elegible en los **Mario Party**, hasta el 5, pues tuvo su propio espacio.

Sistema casero

Nintendo GameCube

-El GCN fue el primer sistema de Nintendo en usar discos ópticos como sistema primario de almacenamiento de datos.
-Este excelente sistema fue lanzado el 18 de noviembre del 2001 en nuestro continente.
-Al igual que su predecesor, el N64, el Nintendo GameCube fue lanzado en varios colores, incluyendo el Platinum, el cual fue de edición limitada; ¿tú cuál tienes?.
-Hubo una versión que permitía la reproducción de películas en formato DVD, el cual llegó por parte de Panasonic y se conoció como Panasonic Q. Es muy difícil tenerlo hoy día.
-Su nombre clave fue "Dolphin".
-Si al prender el sistema se deja presionado el botón Z, se escucharán sonidos diferentes; si los cuatro controles están conectados y mantienen los botones Z en todos, se podrá escuchar otro conjunto de sonidos alternativo.
-A pesar de que ya habían sido lanzados controles inalámbricos, el Wave Bird fue el más avanzado en su momento y permitía jugar hasta a cuatro personas de manera simultánea sin que hubiera interferencia alguna.

Videojuego

Eternal Darkness: Sanity´s Requiem (GCN)







-Este fue el primer juego de Nintendo directamente que recibió la clasificación Mature.
-Fue originalmente pensado para el N64, cancelado y retomado para el GCN.
-El *Tome of Eternal Darkness* está inspirado (al igual que muchos otros elementos del juego), en el *Necronomicón*, un libro ficticio usado por el autor H.P. Lovecraft en muchos de sus trabajos como parte fundamental de sus mitos.

Sistema casero

Nintendo Wii

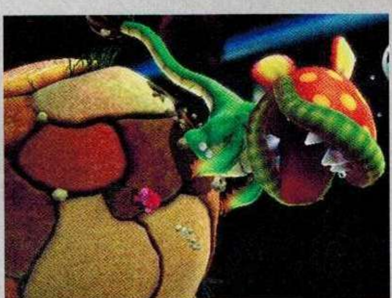
-El Wii forma parte de la séptima generación de consolas caseras de videojuegos.
-Su nombre clave era en un inicio: "Revolution".
-El nombre final fue elegido por sonar como *We* (*nosotros*, en inglés) para denotar que es para toda la familia; es fácil de pronunciar y de recordar. "¡El cambio es bueno!".
-El Nintendo Wii fue lanzado en Norteamérica el 19 de noviembre de 2006.
-El Wii es líder de ventas alrededor del mundo, ¡la mayoría de los jugadores tiene un Wii!
-A pesar de ser la más nueva consola de Nintendo, es la más pequeña, sólo mide 44 mm de ancho, 157 mm de altura y 55.4 mm de longitud. Además de ser ligera y versátil.

Videojuego

Super Mario Galaxy (Wii)







-Este juego ha vendido más de 8.02 millones de unidades alrededor del mundo.
-**Super Mario Galaxy** es el tercer juego de plataformas en 3D de la serie de **Mario**; los primeros son: **Super Mario 64, Super Mario Sunshine.**
-Este juego fue inspirado en ideas provenientes del famoso demo **Super Mario 128**, que demostraba el poder de procesamiento del Nintendo GameCube.

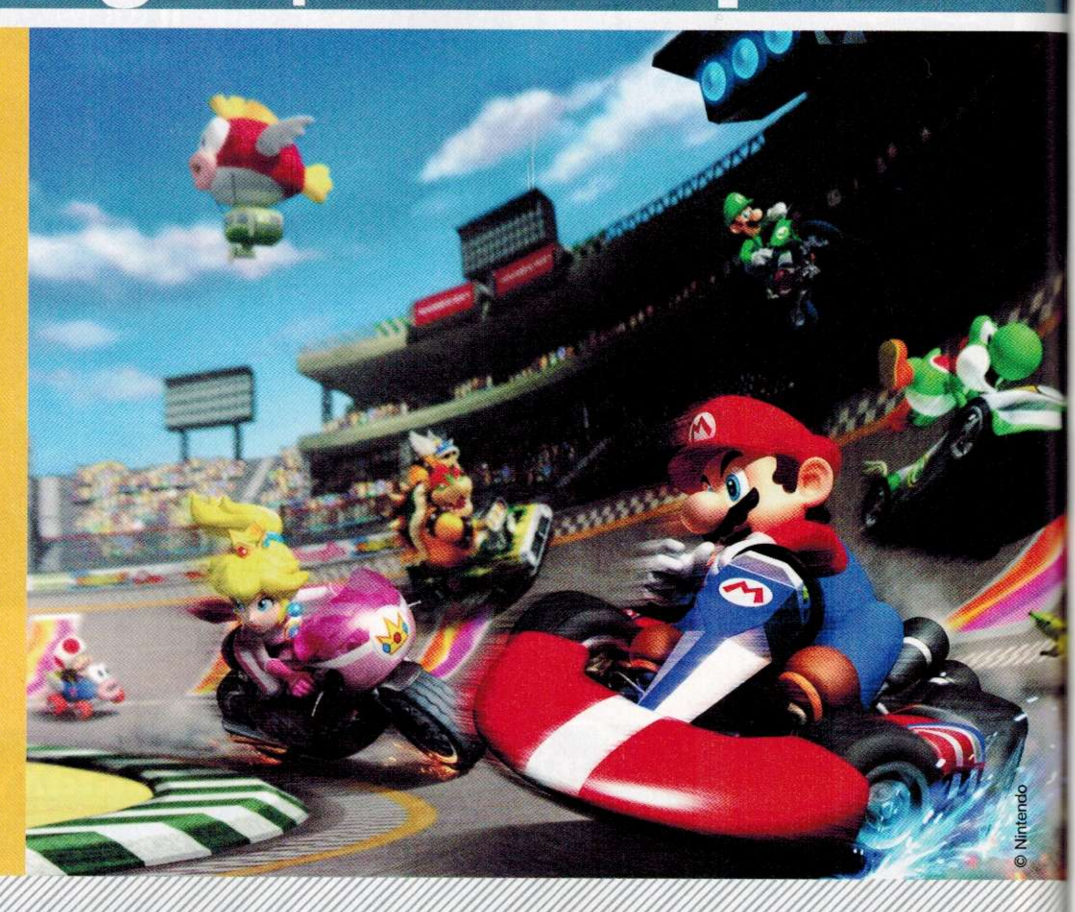


Expandiendo tus conocimientos

Como podrás darte cuenta, son muchos los detalles que bien vale la pena conocer de cada sistema, juego, personajes y demás elementos; te invitamos a que investigues más para que aumentes tus conocimientos y sorprendas a tus amigos con todos estos datos. Como sugerencia, pueden jugar trivias escribiendo preguntas para ver quién sabe más acerca de los videojuegos; pueden crear inclusive categorías como personaje, sistema, saga, compañía, etc. El cielo es el límite, ¡no se conformen con ver el final del juego!

Videojuegos para compartir

Este mes resulta muy especial por la celebración de la amistad, una emoción difícil de explicar con palabras pero que está con nosotros durante todos los días de nuestra vida, agregándoles un brillo especial que con el paso del tiempo, se va quedando en nuestra memoria como grandes recuerdos que traemos a nosotros cuando la nostalgia se llega a asomar. Como videojugadores, seguro que hemos pasado cientos de momentos increíbles y memorables con nuestros amigos, detrás de un control ¿Cuál ha sido el mejor que has pasado? ¿El que más recuerdas?





Final Fight 2 / SNES

Pocos detalles hablan tan bien de un amigo como el haber compartido, o mejor aún, regalado la última ficha de las maquinitas.


King of Fighters 94 / Consola Virtual

Las tardes en las maquinitas...

Seguro que muchos de ustedes recuerdan con especial alegría los momentos que pasaron en la escuela junto con sus amigos, ¿verdad? esas escapadas a las famosas maquinitas, tardes enteras de diversión en las que disfrutaban de títulos cooperativos como **Contra** o **Final Fight**, que pese a todo, incitaban el juego en equipo, el apoyar o cubrir al compañero en desgracia, o coméntanos, ¿cuántas veces no cediste un *Power-Up* que bien pudiste haber tomado, pero que preferiste dejarlo para un amigo menos hábil o que lo necesitaba más? Y por supuesto que en varias ocasiones enfrentaste tú solo a decenas de enemigos mientras cubrías a tu compañero hasta que se recuperara de sus heridas.

Gestos de amistad como los que acabamos de mencionar era común verlos en los locales de Arcadias, los juegos cooperativos sacaban lo mejor de nosotros mismos; es una lástima que ya no aparezcan con la misma regularidad, se cuentan con los dedos de una mano, pero por fortuna tenemos la Consola Virtual y WiiWare, que tienen en su catálogo a **Final Fight 2**, **Street Fighter II** y **Contra Rebirth**, con los que podrás recordar viejas glorias; así que ni lo pienses, descárgalos e invita a tus amigos de la infancia a pasar una tarde inolvidable de recuerdos y diversión, podemos asegurar que muchas de las anécdotas aquí relatadas, se repetirán de nueva cuenta pero ahora en tu sala o habitación.

En los juegos de pelea era clásico jugar por *rounds* cuando se iba con un amigo a los locales de Arcadias.

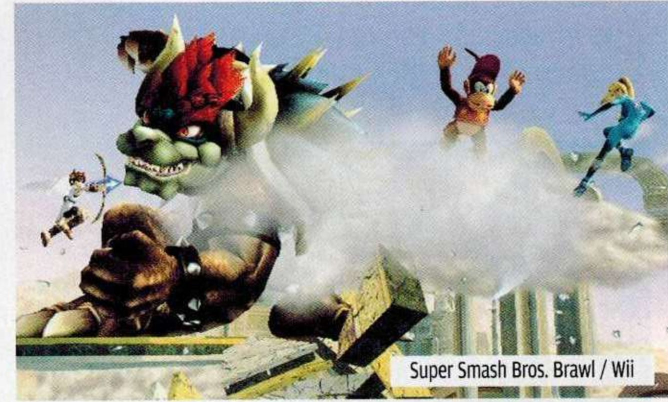
Las reuniones los fines de semana

No hay mejor momento para organizar una reta con tus amigos que la tarde de un sábado, todo es perfecto, cada uno lleva sus mejores títulos, esos en los que se sabe que la diversión no faltará, se ordena un par de pizzas y que el tiempo se detenga, se tiene toda la noche para poder jugar sin que nada ni nadie interrumpa la atmósfera.

La camaradería está en el aíre, prácticamente se puede tocar, todo son risas y bromas; como en toda reunión videojugadora, no falta el momento para competir de verdad, pequeños lapsos en que lo único que pasa por tu mente sentimiento que dar la mejor pelea posible, combatiendo con honor, para al final agradecer el reconocimiento de nuestro amigo o bien, darle un aplauso por su victoria. Conforme pasa el tiempo y el relajo se apodera de la noche, no pueden faltar juegos como **Mario Kart Wii**, **Super Smash Bros**, **Mario Strikers** o **Mario Party**, en los que puedes pasar horas y siempre tendrás diferentes ocurrencias, situaciones graciosas que dan color a las reuniones; puedes pasarte riendo varios minutos aunque tu participación en el juego se vea afectada, lo que importa es disfrutar ese momento único. todos al abismo, terminando en primer lugar después de haber ocupado los últimos puestos, o quien no ha usado esa técnica sucia con **Donkey Kong** en cualquier **Smash Bros.**, en la que sujetas al rival para después lanzarte con él a una orilla impidiendo que pueda liberarse. Es más, podríamos apostar que en varias sesiones de **Mario Party** realizan alianzas que duran dos turnos antes de que estés apoyando a otro compañero de partida, pero nunca falta el amigo que jamás traiciona, y que con todo y el cambio de estrategia podría beneficiarle, prefiere buscar otra opción antes que estropear tu juego. Y es Puedes jugar por horas, semanas y hasta años uno de tus títulos favoritos, y sentirte experto, crees conocerlo como la palma de tu mano, pero cuando le toca el turno a uno de tus amigos, siempre hace algo ilógico y descubre algo nuevo; todos se quedan asombrados y la pregunta que todos pronuncian casi al mismo tiempo es "¿cómo lo hiciste?", pero lejos de escuchar una secuencia de movimientos, la respuesta siempre termina siendo un "quién sabe", seguido de un "a ver, repite todo desde el principio", pero por lo regular no se vuelve a ver tal suceso por más que todos lo intentan, sólo pasa cuando el



Tatsunoko vs. Capcom / Wii


Super Smash Bros. Brawl / Wii

es obtener la victoria a como dé lugar, puede ser en **Tatsunoko vs Capcom**, **Naruto Clash of Ninja Revolution** o incluso **The King of Fighters** o **Samurai Showdown**. En esos enfrentamientos en los que ninguno de los inmiscuidos quiere salir con la derrota, cada movimiento se mide a la perfección, los nervios se hacen presentes en forma de sudor sobre el Pad... pero sin embargo, un sentimiento sigue presente, el del respeto al amigo. No hay mejor forma de demostrar nuestra amistad y valor por ese

> Todos tenemos un amigo al que, a pesar de querer derrotar en cada enfrentamiento, siempre le aprendemos algo.

Sólo tienes que hacer memoria para traer hasta a ti ese momento que sigues platicando con tus amigos, como aquella carrera en **Mario Kart** en la que alguno de ustedes usó un rayo justo en el momento justo para mandar a que ese es otro punto que vale la pena mencionar; existen diferentes tipos de amigos, el serio, el ocurrente, el de las buenas ideas, cada uno imprime su sello particular mientras juega, lo que da un toque especial a la reta.

implicado vuelve a tomar el control y nadie espera que ocurra, todo un misterio.

Como sea, siempre queda como una anécdota, un historia a prueba del tiempo que es descrita una y otra vez cada que todos los amigos están reunidos una vez más, esperando nuevos momentos que jamás olvidarán; en eso recae mucha de la magia de este maravilloso entretenimiento, que cada día nos sorprende más por sus formas de interacción.



Mario Party 8 / Wii

Los juegos como **Mario Party** fomentan la unión con los amigos mediante una sana competencia.



Super Smash Bros. Brawl / Wii

Gracias a juegos como **Animal Crossing**, la interacción con los amigos logró un nuevo nivel de diversión.

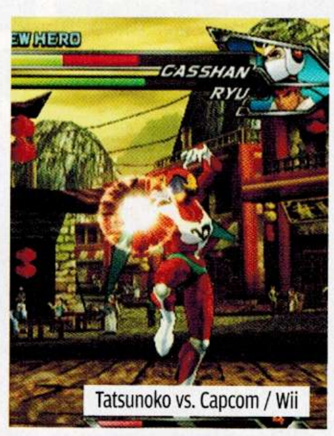

Animal Crossing / Wii



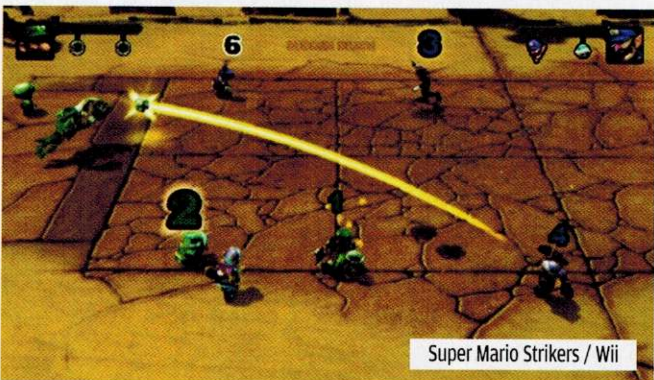
Los temas que interpreta **K.K.** no cuentan con una letra como tal, pero son sumamente emotivos.

Las distancias no importan

A veces por motivos ajenos a nosotros, debemos mudarnos de casa, lo que implica dejar de ver a varios amigos con los que se ha crecido; son momentos que nadie quiere pasar, el despedirse de un gran compañero. Hace algunos años la única manera de tener contacto, de poder seguir con ese vínculo especial, era a través de alguna carta o en el mejor de los casos una llamada telefónica, pero por fortuna, todo ha cambiado. Gracias a los videojuegos y sus opciones *online*, la amistad puede perdurar por siempre sin problemas.



Tatsunoko vs. Capcom / Wii



Super Mario Strikers / Wii

Puede ser una gran partida *multiplayer* en **The Conduit** o **Call of Duty**, en la que a pesar de las millas que te separan de tus amistades, la emoción y pasión que comparten sigue viva; o qué me dicen de un tranquilo y reflexivo paseo dentro de algún pueblo en **Animal Crossing** para Nintendo DS o Wii, ahí no existe competencia, sólo se trata de caminar, ir al café y disfrutar, además de los grandes temas de **K.K.**, de una buena plática ya sea por medio del teclado virtual o bien del WiiSpeak, que nos harán sentir como si estuviéramos junto a esa persona.



Tatsunoko vs. Capcom / Wii

Las verdaderas amistades son para siempre

Como puedes darte cuenta, gracias a nuestras consolas de videojuegos podemos fortalecer nuestra amistad con las personas que están en nuestra vida, es un gran medio para demostrar apoyo y sobre todo compartir alegrías, que como ya mencionamos, al final es lo que importa. Esperamos que les haya gustado este artículo, cuya única intención es que aprendamos a valorar a nuestras amistades, así que ya sabes, este mes no dudes y organiza una gran reunión con todos tus compañeros, lo recordarán por siempre.

¡Encuéntralo Ya!



MARIO & LUIGI™

BOWSER'S INSIDE STORY

www.bowsersinsidestory.com/es

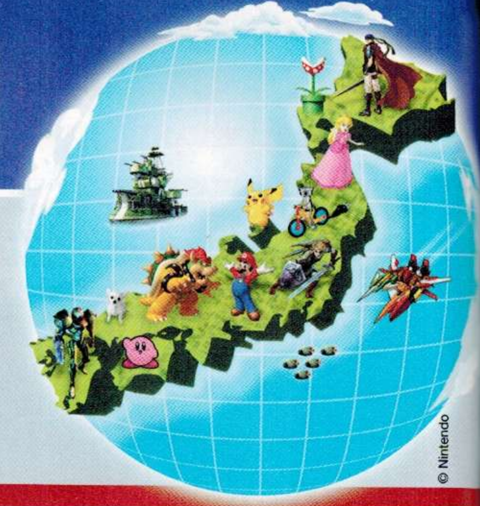






NINTENDO DS™

UN VISTAZO A JAPÓN



¿Cuántas veces hemos dicho, "ojalá esa película saliera de Japón"? consideramos que al menos una vez lo hemos hecho, sobre todo después de saber de los estrenos de **Evangelion** que se realizaron en aquel país. Tuvo que pasar mucho tiempo, pero por fin ocurrió; el pasado mes de noviembre se estrenó en las salas de cine de nuestro país **El Secreto de la Sirenita**, del genio Hayao Miyazaki, una producción que ha ganado infinidad de buenos comentarios debido a su gran historia, y que como ya debes imaginar, será el tema que abordaremos en esta ocasión, así que prepárate para conocer todo acerca de tan mágica cinta.

El mundo tiene un brillo especial... aprende a verlo

Hayao Miyazaki, gran director japonés, siempre se ha caracterizado por ofrecernos obras diferentes a las que normalmente vemos en las salas de cine, películas como el **Castillo del Vagabundo** o **La Princesa Mononoke** así lo demuestran. Se olvida de conceptos complicados, busca reflejar lo bello de la vida de la manea más simple posible, lo cual realiza de maravilla en **El Secreto de la Sirenita**.

A estas alturas, se espera que una cinta de animación esté realizada totalmente en 3D, pero Miyazaki no piensa así, por lo que ha diseñado esta cinta totalmente bajo un estilo caricaturesco clásico, lo que agrega un valor extra a su trabajo, ya que sin grandes alardes técnicos, logra transmitir al espectador diversas emociones y sentimientos.

Un encuentro inesperado

Las grandes sorpresas de la vida ocurren cuando uno menos se lo espera, en una tarde lluviosa en la que no parecía que hubiera cambios en la rutina... como le ocurre a **Sosuke**, el protagonista de la historia, quien al salir a jugar al mar se encuentra un pequeño pez rojo con cara de niña al que llama **Ponyo**. De inmediato se da cuenta de que es especial, los gestos y movimientos del pequeño pez no son normales. Para evitar que sufra por el clima, decide llevarla a la escuela en una cubeta, y es ahí donde comienza la aventura.


La alegría de estos dos niños te dejará una gran lección de vida.

Ponyo no es un animal, es una criatura creada por un misterioso hombre de nombre **Fujimoto**, quien vive en el fondo del mar luego de darse cuenta de que los humanos sólo destruyen al planeta. Al darse cuenta de que una de sus hijas no está con ella, decide salir a buscarla, lo que nunca se imaginó es que al llevarla de regreso a casa, además de deprimir a **Sosuke**, ella quiere ser humano y regresar con su amigo, aquel que le tendió la mano sin fijarse en su aspecto

No vamos a profundizar más en la trama para evitar arruinar la sorpresa a los que no hayan visto esta cinta, pero algo debemos dejar en claro, es una obra apta para todo público, la disfrutan desde niños hasta adultos, la magia que transmite es tan grande que no deja a nadie fuera, por lo que es ya un clásico que perdurará en la memoria de los espectadores sin importar que puedan aparecer otras opciones similares.



Una gran opción para los amantes del cine japonés, que deja claro que el anime es mucho más que sólo batallas o robots gigantes, **Ponyo** es arte.

Otra cinta que dio mucho de que hablar en su momento en Japón y que desafortunadamente no ha salido de dicho país, es **Byosoku Go Senchimetoru**, que podría traducirse como 5 Centímetros por Segundo. La historia fue creada por Makoto Shinkai, y en ella se tocan temas como la separación, el amor y la magia de la juventud, esperemos que de algún modo pueda llegar a América, vale mucho la pena.



Las alegrías de la vida

Lo anterior no lo hace en base a rutinas de baile, bromas en doble sentido o con grandes escenas de acción, no, lo logra por que muestra como es la vida de un niño, de las personas adultas y de los ancianos. A medida que avanza la trama, nos podemos dar cuenta como Miyazaki nos hace ver que los niños no se preocupan por cuestiones superfluas, sin sentido, ellos sólo buscan divertirse en el lugar en el que se encuentren, para lo cual no necesitan de mucho, tan sólo de un gran jardín o de la compañía de un familiar.

Esta fantástica cinta, va más allá de ser un simple entretenimiento, es una crítica a la destrucción del medio ambiente por parte del hombre, al mismo tiempo que tiene como objetivo, recordarnos lo maravillosa que puede ser la vida siempre que sepamos valorar y apreciar las pequeñas alegrías que tenemos a diario, esas que aunque a veces no les prestamos mucha atención, son las que forman la felicidad.

El Secreto de la Sirenita, o **Gake no ue no Ponyo**, como se le conoce en Japón, es una verdadera obra de arte, transmite tantas emociones que es difícil describirlas, necesitas verla para comprender su magia, así que si no tuviste la oportunidad de hacerlo mientras estuvo exhibiéndose en las salas de cine de todo el país, no debes perderte su lanzamiento en DVD y Blu-ray, que al parecer se realizará el siguiente mes.

Películas como esta no llegan todos los días a nuestro país, por lo que es necesario apoyarlas, asistir al cine a disfrutarlas, sólo así podremos aspirar algún día a que estrenos como **Ponyo** se vuelvan comunes.

Por otro lado, plasma el "mundo adulto" de manera complicada, agobiados por el trabajo o presiones diarias, lo cual puede terminar por cegar a las personas de lo realmente valioso, lo cual queda demostrado gracias al personaje de **Toki**, una anciana que se queja e todo en lugar de disfrutar lo que tiene, como sus compañeras por ejemplo, que siempre sonríen.

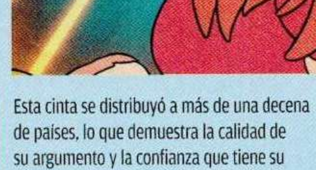


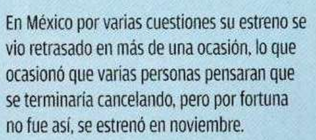









Esta cinta se distribuyó a más de una decena de países, lo que demuestra la calidad de su argumento y la confianza que tiene su productor en sus personajes.


En México por varias cuestiones su estreno se vio retrasado en más de una ocasión, lo que ocasionó que varias personas pensaran que se terminaría cancelando, pero por fortuna no fue así, se estrenó en noviembre.

Su presentación en japon tuvo lugar en julio del 2008, donde fu un gran éxito.





El desarrollo de la cinta nos permite conocer a dos jóvenes que vivieron por mucho tiempo juntos, pasaron demasaidas esperiencias tanto alegres como tristes, pero siempre se tenían el uno al otro para salir adelante. Todo parecía estar bien en sus vidas, pero de la nada, una inesperada mudanza de la chica, cambia los planes para ambos, ya que para verse la distancia que deben recorrer es enorme, los separa todo Japón.

Anime en la pantalla grande

Ponyo no ha sido la única cinta de animación que ha salido de Japón, a continuación te dejamos con una lista de películas que han abarrotado las salas en distintos años ¿cuántas de ellas has visto?

Los Caballeros del Zodiaco: La Gran Batalla de los Dioses

Durante mediados de la década de los 90, no existía otro fenómeno que se le comparara a **Saint Seiya** o como se le conoció en América, **Los Caballeros del Zodiaco**. Se puede decir que marcó el comienzo de la época de oro del ánime en el continente. Todas sus emisiones (que por cierto en México tenían un horario terrible, sábados a las ocho de la mañana) registraban altas audiencias, por lo que su éxito no tardó en llegar a la pantalla grande. En dicha cinta los héroes **Seiya**, **Yoga**, **Ikki**, **Shon** y compañía, deben hacer frente a **Abel**, el hermano de **Athena**, quien como un Dios, pretende destruir con la humanidad, argumentando que el planeta ya no los requiere; todo un clásico que los fans de la serie seguramente han visto en más de una ocasión con la misma pasión.



Los Caballeros del Zodiaco: La Gran Batalla de los Dioses

Dragon Ball Z: La película

No le demos más vueltas al asunto, **Dragon Ball** es el anime más popular del planeta, basta ver que a más de una década de haber terminado siguen saliendo productos basados en su historia, incluso *remakes* de la serie. Su aparición en cines se dio a finales de los 90, no exageramos al decir que las salas estaban abarrotadas, todo mundo quería ver a los **Guerreros Z** en acción contra una terrible amenaza proveniente del espacio, lo que fue un éxito rotundo.



Dragon Ball Z: La película

Todas las cintas basadas en anime que han aparecido en los cines de nuestro páis han logrado un gran éxito, pero lo importante es que en todas ellas se puede apreciar alguna lección que nos ayuda a ser mejores.

Pokémon 2000: El poder de uno

Una de las mejores películas que recordemos basadas en videojuego o anime, su estrenó fue simplemente un gran acontecimiento, al grado de que muchos fans asistían a las salas disfrazados. La trama tiene como protagonistas a **Ash**, **Brook** y **Misty**, quienes son la última esperanza de la humanidad para poder controlar el desorden climático que se ha originado por algunos problemas con las tres aves legendarias. Lo mejor de esta película es su mensaje, no importa si estás sólo contra el mundo, si te esfuerzas puedes triunfar.



Pokémon 2000: El poder de uno

Yu-Gi-Oh! : La película Pirámide de la Luz

A pesar de que los juegos de tarjetas tienen muchos años en el mercado, nunca habían sido tan famosas como cuando llegó a América la serie **Yu-Gi-Oh!** Podía verse en la calle a personas de todas las edades intercambiando tarjetas con el fin de formar un *deck* invencible. Tal fue la fiebre por esta animación que cuando llegó a los cines, se regalaban tarjetas de edición especial que no podías obtener de otra forma (aunque el punto negativo es que no eran muy poderosas que digamos). En cuanto a la historia de la cinta, realmente lamentable, aunque comienza de forma interesante, el desenlace es simplemente un insulto a los fans.



Yu-Gi-Oh! : La película Pirámide de la Luz

Esperamos que te haya agradado el tema que tocamos este mes, pronto estaremos tocando algunos otros que nos han pedido para esta sección, no dudes en mandarnos tus opiniones al correo electrónico de la revista, son muy importantes para nosotros. Que pasen un excelente mes, ¡Hasta la próxima!

La distancia entre los personajes refleja el sufrimiento de los seres humanos al perder a alguien querido, el maestro Makoto shinkai juega con las emociones de los espectadores durante toda la película, ocasionando algunas risas y llanto debido a los giros que toma la vida de los protagonistas, en su hora de duración, **5 cm Por Segundo** deja claro que la vida no siempre es sencilla, pero se deben afrontar las dificultades.



GALERÍA CN

Arrancamos con la primera galería de este año, con múltiples creaciones de nuestros lectores que nos demuestran su talento para dibujar a sus personajes favoritos. Curiosamente, en esta ocasión los dibujos de **Peach**, en su versión deportista, sobrepasaron a los dedicados al plomero bigotón. Les recordamos que los dibujos los pueden mandar hechos directamente en el sobre de la carta, o si lo prefieren, a través del correo electróncio clubnin@clubnintendomx.com. Sólo tomen en cuenta que la imagen debe venir en buena resolución y no exceder de 1 Mb. de tamaño.



Deida Loaiciga R.
Liberia, Costa Rica.

Otro ejemplo de la afición por **Peach**, lo muestra Deida, con una ilustración a lápiz que conserva un buen detalle en sombras y líneas.



Kyoduri Komakabi
Tijuana,
Baja California.

Esta versión de **Peach** parece similar a la anterior, pero ambas tienen su mérito y técnicas diferentes que hacen únicos sus trabajos.

Ángel Eduardo Hernández López
La Mesa, Tijuana, Baja California.



Mario está a punto de entrar en una nueva aventura galáctica y nuestro cuate Ángel seguro ya está esperando que llegue ese momento.

ARTE DEL MES
Peach 3 - Bowser 0



Beatriz Stephanie Saldaña Zúñiga
Zamora, Michoacán.

Hace algún tiempo que salió la última edición de **Super Mario Strikers**, pero Betty nos pone una muestra de cómo lucían los personajes, en especial **Peach**, en dicho juego. Más impetuosos y conquistadores.



Ramsés José Bencosme
Villa Olga, República Dominicana.

Quizá no fue un juego muy popular, pero de que consiguió fans, eso es un hecho, muestra de ello es este dibujo que nos manda Ramsés, donde hasta nos incluye el detalle del logo y los reflejos en lentes de sol.



Julio César Guerrero L.
Atlixco, Puebla.

No cabe duda que en Square-Enix sí saben crear nuevos héroes y sobre todo, de cautivar a los fans.



Kimberly Gutiérrez M.
Nuevo Laredo, Tamaulipas.

No tiene mucho de su más reciente aparición en Nintendo DS, y ahora **Link** ya está listo para volver al Wii.



Cristóbal Roa G.
Santiago, Chile.

No cabe duda de que **Naruto** es un personaje que llegó para quedarse, tal como en su momento fue **Goku**.



Abril Odette García Colmenero
Dolores Hidalgo, Guanajuato.

Una batalla de **Pokémon** es lo que nos presenta Odette; nos agradó bastante su forma de entintar a los personajes y la desafiante mirada de cada uno.



Alejandro Rivero Herrera
Caracas, Venezuela.

Con una buena técnica a lápiz, este dibujo es una buena muestra de que entre nuestros lectores hay muchísimo talento.

Cristóbal Ignacio Soto Rojas
Punta Arenas, Chile.

Tres de los **Pokémon** más espectaculares son los que Cristóbal nos dibujó en papel. Y tú, ¿ya capturaste a todos?



Benjamín González Fuentes
Los Ángeles, Chile.

Muchas felicidades, Benjamín, nos agradó bastante tu dibujo, pues respeta muy bien las características de su original.



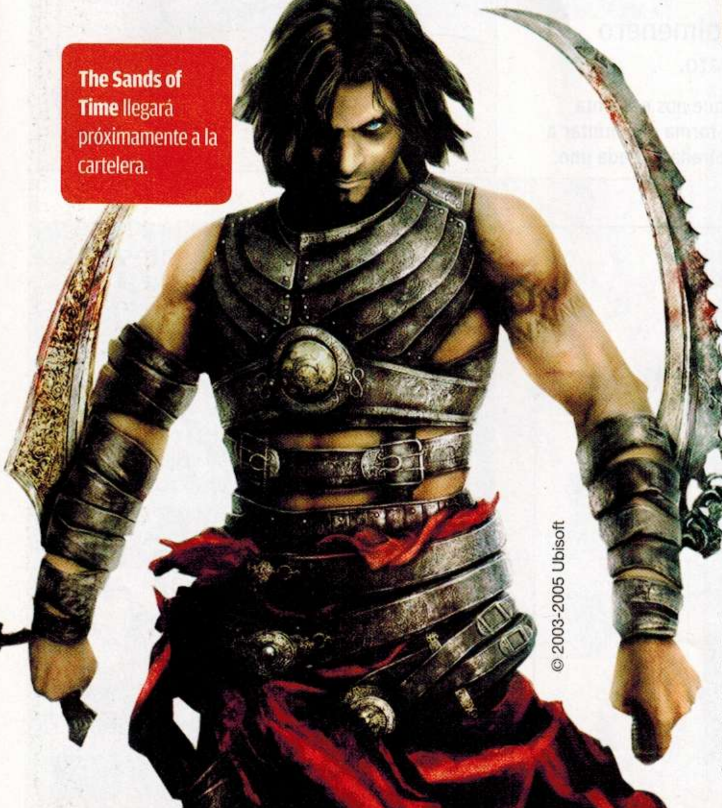
EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: Prince of Persia: The Sands of Time

¡Qué tal, mis queridos lectores! ¿Cómo les va en estos dos primeros meses del año? Ya estoy de vuelta con una nueva entrega de "El Ojo del Cuervo", y en esta ocasión conoceremos un poco más sobre un tema que ya habíamos comentado, pero que para estas fechas, ya está mucho más aterrizado, por supuesto me refiero a la película **Prince of Persia: The Sands of Time** que estará basada por completo en la saga homónima que Ubisoft nos presentó hace algún tiempo para el Nintendo GameCube, que tendrá también una entrega especial en Wii y un *spin off* en Nintendo DS. ¿Quiénes serán los actores? ¿En qué se centrará la historia? ¿Habrá continuidad? ¡Descubre eso y más, a continuación!





The Sands of Time llegará próximamente a la cartelera.

Los orígenes del príncipe

Quizá el nombre de Jordan Mechner te suene poco o mucho, pero él fue el creador del concepto, personaje e historia que se ha vuelto tan popular. **Prince of Persia** nació en 1989 para las computadoras, siendo toda una revelación por su estilo de juego y calidad visual que, para aquel entonces, rompía esquemas. Los movimientos de aquel primer juego se concibieron a través de una técnica especial conocida como rotoscopía, que permitía bastante realismo al momento de canalizar los movimientos de una persona hacia los cuadros de animación. La peculiaridad de este juego es que se trataba de un príncipe persa (ahora Irán) que luchaba en contra de diversos enemigos utilizando su espada y habilidades físicas, cruzando por diversos escenarios en plataformas, donde los peligros estaban a la orden del día.

El tercer título y cierre de la primera trilogía tuvo un cambio bastante aceptable, debido a la incorporación de escenarios tridimensionales, pero por alguna extraña razón, no tuvo tanto éxito, por lo que tuvieron que pasar algunos años hasta que en el 2003, Ubisoft tomara las riendas del héroe de Persia para crear una nueva historia, que se proclamaría como uno de los mejores juegos de la compañía y en sí, para el GameCube de Nintendo, pues ya incorporaba un ambiente completamente tridimensional y de nueva generación, haciendo hincapié en las cualidades acrobáticas del príncipe para agregar el toque dramático y aventurero que resaltaba desde la primera edición.

Por supuesto, el primero contaba con sus detalles y limitaciones, pero a partir de la secuela (**Warrior Within**, 2004) ya veíamos el rumbo fijo de la historia en todos los aspectos, con lo que se ganaron miles de fans y críticas positivas de la prensa, consolidando un cierre fenomenal con **The Two Thrones** en el 2005. Por supuesto, esta trilogía será un *link* perfecto para la película que vendrá a ampliar nuestro conocimiento sobre **Las Arenas del Tiempo** y todos los enigmas que se ocultan en Persia y sus alrededores.

Antes de que Ubisoft tomara en su creatividad las hazañas del príncipe, hubo tres versiones de las cuales, por supuesto, algunas también llegaron a las consolas de Nintendo; la primera que conquistó el NES, SNES, Game Boy y Game Boy Color en diferentes fechas, mientras que la segunda, **Prince of Persia: The Shadow and the Flame**, sólo se adaptó (para Nintendo) en el ocaso del SNES en 1996.

¿Quiénes están detrás de cámaras?

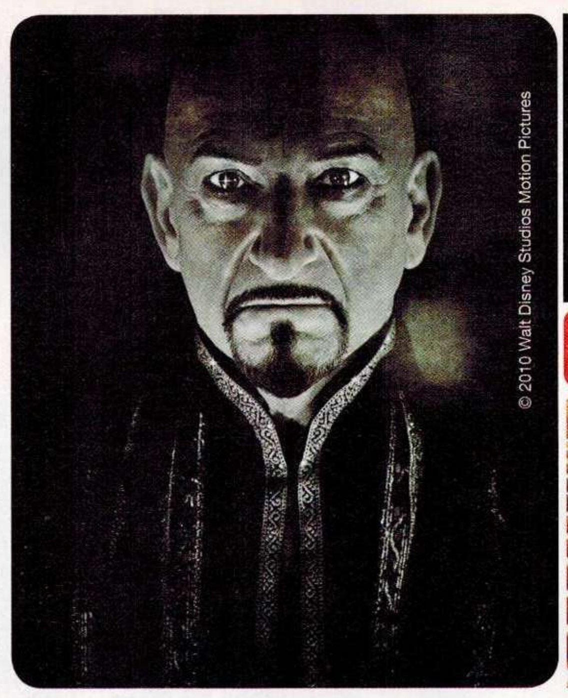
De la mano de talentosos como Jerry Bruckheimer (famoso por su intervención en la producción de cintas como **Pirates of the Caribbean** o series de la talla de **CSI**), el director Mike Newel (de quien hemos visto **Harry Potter and the Globet of Fire**, **Four Weddings and a Funeral** o **Love in the Time of Cholera**, esta última una adaptación de la obra de García Márquez) y, por supuesto, la asesoría en *screenplay* del mismísimo Jordan Mechner, **Prince of Persia: The Sands of Time**, se espera un resultado que satisfaga a todos los que somos fans de la serie. De hecho, basta con ver el trailer oficial (que encontrarás *posteado* en nuestro *blog*) para darnos cuenta de la fidelidad que mantienen con respecto al videojuegos tanto en diseño de escenarios, y caracterización de los actores como en colores y tonalidades usadas para la película.



Prince of Persia: The Sands of Time (2010)

Dirige: Mike Newell.
Guión: Doug Miro, Carlo Bernard.
Actúan: Jake Gyllenhaal (Prince), Gemma Arterton (Tamina) Ben Kingsley (Nizam), Alfred Molina (Sheik Amar) y Gisli Orn Gardarsson (The Vizier).









Los escenarios están muy bien ambientados con respecto a lo que vimos en la trilogía de GameCube.



Conquistador de nuevos territorios

En una era donde el caos es el tema principal, la gente queda desamparada ante acontecimientos inexplicables... siendo presa de los desquiciados deseos de un gobernante sediento de poder y el cual pretende devastar lo que fuera la enigmática ciudad de Babilonia. En este mismo escenario, un joven príncipe es engañado por el Vizir para que libere **Las Arenas del Tiempo,** pero lo que el valiente aventurero nunca se imaginó es que las arenas provocarían una oleada de destrucción, transformando a los pobladores del reino en criaturas demoniacas corrompidas por los dorados fragmentos de arena. Con lo anterior en mente y teniendo una tarea bastante complicada por sobrepasar, el príncipe se alía junto con una princesa rival (Tamina) para así juntos poder devolver **Las Arenas del Tiempo** a su lugar de origen y restablecer el orden en Persia**...** no sin antes enfrentar a terribles enemigos de una era distante.



Habrá un sinfín de escenas de acción en donde el príncipe demostrará su valor.

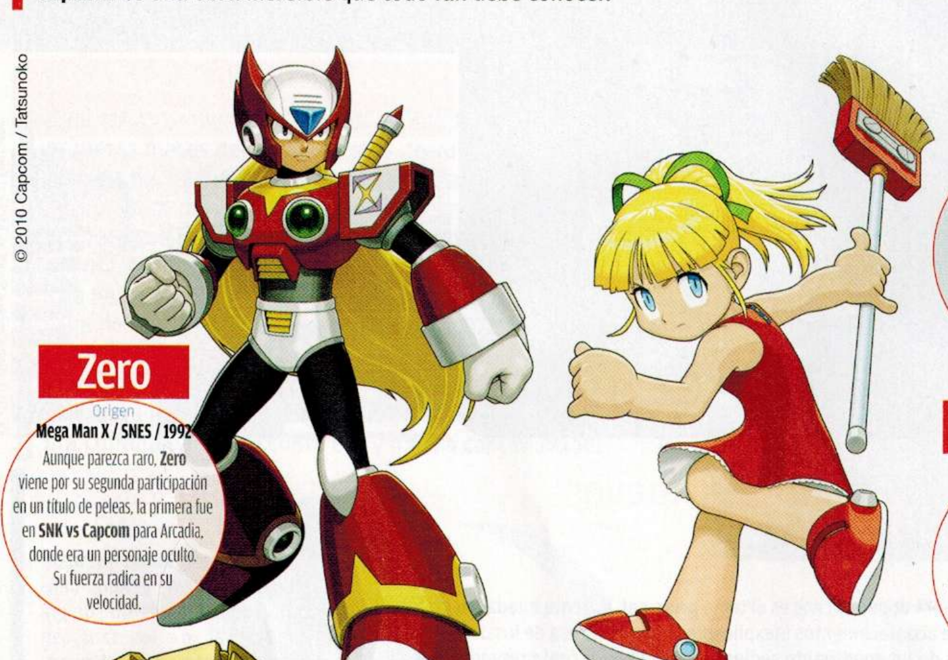
En conclusión

Sé muy bien que intentos de adaptar videojuegos a cine generalmente terminan en algo que no cumple las expectativas de los fans, en particular, por ejemplo, me han encantados las películas de **Resident Evil** y **Silent Hill**, pero otras como **Doom**, **Alone in the Dark** o **Street Fighter** han provocado ciertas reacciones en mi estómago que prefiero no describir. Sin embargo, por lo que respecta a **Prince of Persia**, sí tengo esperanzas, luce a detalle similar a los videojuegos y parece que lograron crear una historia que sea tan envolvente y dinámica como fue en GameCube; por supuesto, con Bruckheimer en la producción, no dudaremos que habrá explosiones y efectos especiales que valdrán cada centavo invertido en el boleto del cine. Así que no le pierdas la pista a esta prometedora cinta que tendremos en mayo próximo.

Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog, página de Internet, foros y, por supuesto, en nuestro Twitter (@revistaCN). Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima y feliz 14 de febrero!

EL ARTE de Tatsunoko vs. Capcom Ultimate All Stars

Tuvo que pasar mucho tiempo, pero Capcom ha regresado con el pie derecho a consolas Nintendo en lo que se refiere a juegos de pelea, ya que **Tatsunoko vs Capcom** es una obra increíble que todo fan debe conocer.



Zero

Origen
Mega Man X / SNES / 1992

Aunque parezca raro, **Zero** viene por su segunda participación en un título de peleas, la primera fue en **SNK vs Capcom** para Arcadia, donde era un personaje oculto. Su fuerza radica en su velocidad.

Roll

Origen
Mega Man / NES / 1990

Quizá muy pocas personas lo sepan, pero ella es la hermana de **Mega Man**, de ahí el nombre japonés de la serie "Rock Man". No te confíes por su aspecto, ya que puede dejarte en el piso en dos minutos.

Mega Man

Origen
Mega Man 64 / N64 / 2000

El héroe azul no podía quedar fuera de tan importante batalla, en la que demostrará que sigue siendo uno de los personajes clave para la compañía. Sus movimientos especiales son espectaculares.

Gold Lightan

Origen
Gold Warrior Gold Lightman / 1981

Aunque sólo tuvo 52 capítulos, esta ha sido una de las series más queridas por los japoneses, por lo que su personaje principal, **Gold Lightman**, fue elegido para formar parte del elenco de este gran título.

Batsu

Origen
Rival Schools / Arcadia / 1998

Seguro que muchos hubieran preferido a este personaje en lugar de **Kyosuke** en **Capcom vs SNK 2**, pues bien, para beneplácito de todos, por fin vuelve a ser seleccionable, demostrando su gran poder.

XPT

Origen
Lost Planet / 2006

Este enorme robot es la carta fuerte de Capcom para derrotar a **Gold Lightman**, ya que su nivel de fuerza y resistencia es similar. Debido a su tamaño, si lo seleccionas no podrás tener otro peleador.



Chun Li

Origen
Street Fighter II/ SNES / 1992

No importa qué ocurra, pero **Chun Li** no puede quedar fuera de ninguna manera de los juegos de pelea de Capcom, es junto con **Ryu** de los personajes más importantes que haya visto la industria.

Ryu

Origen
Street Fighter / Arcadia / 1987

Sin duda el más grande luchador que haya aparecido en un juego de pelea, su solo nombre es sinónimo del género. Cuenta con poderes de todo tipo que puede encadenar con facilidad en aire o tierra.

Alex

Origen
Street Fighter III/ Arcadia / 1998

Capcom creó a este personaje para que cargara con el protagónico de la tercera entrega, en la que dejó impresionados a todos los fans del género por sus movimientos tan efectivos a corta distancia.

Cashern

Origen
Neo-Human Casshern / 1973

Es uno de los peleadores más rápidos, lo que le ayuda a escapar de los ataques enemigos, al mismo tiempo que puede crear combos cortos pero efectivos con la ayuda de su mascota metálica.

Polymar

Origen
Hurriacane Polymar / 1975

Este es uno de los personajes más veteranos de la plantilla de Tatsunoko, lo que no significa que sus técnicas estén pasadas de moda, al contrario, son sumamente efectivas, sobre todo en los combos aéreos.

Ippatsuman

Origen
Gyakuten! Ippatsuman / 1982

Las series de Tatsunoko se han caracterizado porque sus protagonistas usan cascos o capa, como es el caso de **Ippatsuman** un guerrero cuya fortaleza radica en que puede rematar cualquier cadena.



Joe the Condor

Origen

Gatchaman / 1972

Uno de los personajes que se unieron a esa nueva versión del juego y que realmente agradecemos, sobre todo después de ver lo que es capaz de lograr al hacer equipo con **Ken the Eagle**: genios de la pelea.

Soki

Origen

Onimusha: Dawn of Dreams / 2006

Una de las sorpresas de la plantilla, no porque haya llegado de última hora, sino po que la serie de la que proviene no tiene un héroe en particular. Los movimientos con su espada lo hacen un rival de cuidado.

Doronjo

Origen

Yatterman / 1977

Esta chica es de las más completas de todo el juego, puede atacar a distancia o junto al oponente, lo que le permite plantear diferentes estrategias conforme avanza la batalla, una gran opción.

Frank West

Origen

Dead Rising / Wii / 2009

Otro de los combatientes exclusivos para esta versión, tiene una gran fuerza en todos sus movimientos, pero por si fuera poco, sus especiales pueden decidir una batalla si logras conectarlos completos.

Viewtiful Joe

Origen

Viewtiful Joe/ GCN / 2003

Directamente de uno de los mejores juegos en dos dimensiones de los últimos años, llega **Joe**, quien mantiene sus habilidades de acelerar o ralentizar el tiempo, lo que te dará algunas ventajas en los combates.

Morrigan

Origen

Darkstalkers / Arcadia / 1994

No tenemos dudas, **Morrigan** es el personaje más famoso de **Darkstalkers**, lo que le ha permitido aparecer en la mayoría de las sagas VS de Capcom, siempre con un gran nivel en sus poderes.



Jun the Swan

Origen
Gatchaman / 1972

Jun es un personaje que pega demasiado pero no causa gran daño, ideal para los que prefieren la velocidad y constancia, aunque si tiene de compañero a **Ken** o a **joe**, forman una dupla de respeto.

Ken the Eagle

Origen
Gatchaman / 1972

Conocido en Japón como **Gatchaman**, este poderoso personaje es uno de los íconos de la compañía Tatsunoko, lo cual se nota de inmediato al ver la gran variedad de ataques que posee, un gran rival.

Karas

Origen
Karas / 2005

Karas es el protagonista de una de las producciones más recientes de Tatsunoko, creada para conmemorar su aniversario número 40. Es un personaje complicado, pero si lo dominas podrías ser invencible.

Saki

Origen
Quiz Nanairo Dreams /Arcdia / 1996

Su primera aparición en un juego de peleas fue en **Marvel vs Capcom**, pero como ayudante, fue ahí donde se ganó el cariño de los fans, motivo suficiente para que Capcom decidiera darle una oportunidad.

Yatterman

Origen
Yatterman / 1977

La serie de animación **Yatterman**, tuvo dos partes, la primera en 1977 y la última en 2008, por lo que la popularidad de este peleador se encuentra como nueva en Japón, donde es de los favoritos.

Tekkaman

Origen
Tekkaman The Space Knight / 1975

Fue el primero de los nuevos personajes en revelarse para esta nueva entrega; tal vez no sea muy rápido, pero compensa esta carencia con la gran cantidad de golpes que puede dar con la lanza que maneja.

CEMENTERIO
de videojuegos

Por Panteón

¡Hola a todos mis amigos lectores! Como siempre, estoy de vuelta con más acerca de los videojuegos que hicieron historia y que, a la fecha, siguen sumando fans alrededor del mundo. He recibido múltiples correos solicitando que hable de varios juegos, especialmente ahora que más y más jugadores pueden conocer los títulos de antaño por medio de la Consola Virtual; pero uno en especial es tan popular, que es imposible que deje de hablar de él, aún hoy, después de casi veinte años de que vio la luz en el legendario sistema de 8 bits de Nintendo.



Super Mario Bros. 3

Esta maravilla es una verdadera obra de arte que apareció en 1988 en Japón y fue trasladado dos años después para nuestro continente; en esos días, era prácticamente el mejor juego de NES jamás creado, y a la fecha, muchos lo consideramos indiscutiblemente como uno de los tres mejores del sistema (aunque esto difiere según gustos). Por razones obvias, no voy a profundizar demasiado en el porqué es tan bueno, más bien, -y a petición popular-, voy a hablar acerca de los secretos más importantes que hay ocultos en esta genial entrega y de detalles que bien valen la pena considerarse para poder ampliar más nuestros conocimientos y poderlo apreciar mejor.



Dominando SMB3

Esta aventura de **Mario** y su hermano **Luigi** es por demás una de las mejores recomendaciones que tenemos para cualquier videojugador, novato o experto; si le preguntas a tus papás, seguramente lo conocerán como "el **Mario** de la colita", porque es aquí donde los personajes podían usar trajes por primera vez que les daban habilidades nuevas, de las cuales la más notable era el traje de mapache, que permitía a los hermanos volar por los aires y golpear cosas a coletazos.

Para hacerlo pasable para todo tipo de persona, en este juego es relativamente sencillo conseguir vidas, ya sea agarrando los hongos directamente en el escenario o bien, obteniéndolos de múltiples maneras a lo largo del juego. Además de las formas convencionales, es posible ganar muchísimas vidas aprovechando situaciones específicas en ciertas escenas; vamos a ver la forma de conseguir vidas, ítems y otros secretos que te darán ventaja sobre el juego para que lo disfrutes más; aunque algunos son una especie de retos para jugadores experimentados. Eso sí, recuerda que la práctica lo es todo, y el tener miles de vidas no garantiza terminar el juego. Si sigues las técnicas siguientes, podrás dominar el juego más allá de lo que crees.

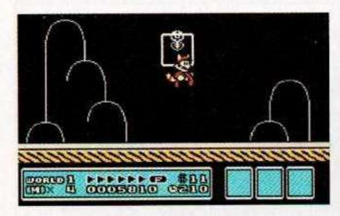
En los días de auge del NES, tener este clásico era toda una hazaña, pues era el mejor juego del sistema.

Vidas infinitas 1

Entra en el mundo 1-2 usando un traje de mapache, ahora sitúate sobre la colina al principio, en donde salen los **Goombas** del tubo horizontal. Espera a que salgan hasta que haya unos tres en pantalla y salta sobre uno de ellos, pero deja presionado el botón A para que rebotes alto; ahora presiona el botón A varias veces para caer suavemente y que rebotes en otro **Goomba** para repetir la operación, eventualmente, después de varios puntos, irás obteniendo vidas por cada enemigo aplastado. Puedes repetir hasta que el tiempo se termine y que puedas volver a hacerlo hasta que tengas las vidas que desees.

Transforma los Hammer Brother

Puedes transformar a un **Hammer Brother** de los que andan deambulando por los mapas en un barco lleno de monedas; para esto debes obtener un número de monedas que sea múltiple de 11, y que la última decena de tu score haga juego con el múltiplo de 11 en las monedas; ahora debes detener el tiempo en un múltiplo de once también. Esto sólo funciona en los mundos 1, 3, 5 y 6. Checa el ejemplo de la foto para que veas qué combinación debe de ser.



Obtén un agradecimiento distinto

Cuando rescatas al rey de cada mundo, él te da las gracias cuando vuelve a ser humano; pero si terminas el barco todavía usando un traje de rana, **Hammer Mario** o **Tannooki,** el rey de dicho mundo te dirá cosas distintas. Esto no tiene tanta relevancia, pero es una satisfacción como videojugador, especialmente al usar el traje de rana, pues es más complicado pasar estas escenas usándolo.







En este título se introdujeron varios enemigos nuevos a la serie que ya son comunes hoy día.



Soluciones a la memoria

Hay varias combinaciones de memoria, las cuales pueden aparecerte al azar al conseguir el minijuego; obviamente una vez que sacas una combinación, se mantiene hasta que obtengas todos los premios o bien, acabe tu juego. Aquí te anexo las diferentes combinaciones que hay para que les saques todo el jugo posible y tengas más ventaja y termines la aventura. Aunque recomiendo que las uses lo menos posible, para no quitarle el sabor por completo y el objetivo del minijuego.









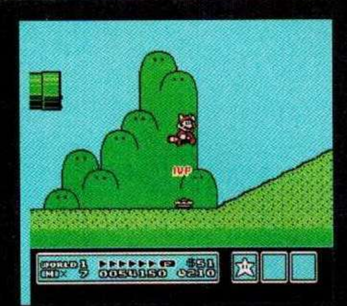












Vidas infinitas 2

En el Mundo 3-4 debes avanzar hasta donde sale **Lakitu** y regresarte para que te siga; ahora consigue una concha para que la pongas a rebotar en donde indica la foto; sitúate debajo del tubo para evitar que salga la planta (si es que no la has eliminado) y así los **Spinis** que arroja **Lakitu** irán siendo eliminados de forma consecutiva y obtendrás muchas vidas rápidamente. Claro que te recomiendo que no te duermas en tus laureles, porque a veces **Lakitu** lanza algunos en tu dirección y podrían dañarte, así que mantente alerta. Puedes repetir esta jugada las veces que creas necesario dejando que el tiempo se acabe.

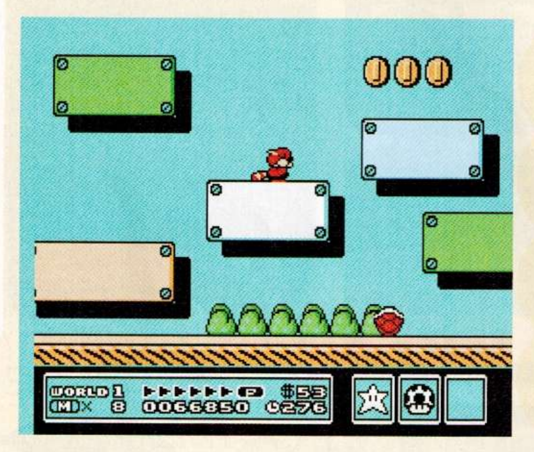


Warp Whistles

Las "flautas", como normalmente se le conocen, son los ítems que te llevan a las **Warp Zones** de **SMB3**; de ahí tú puedes elegir a qué mundo ir, aunque obviamente debes usar dos para ir a mundos más lejanos. Aquí te menciono en dónde puedes encontrar todas las flautas, pero obviamente las recomiendo usar en ciertos casos, pues es mejor aventarte todo el juego de corrido (si tienes tiempo), para disfrutarlo mejor.

Flauta 1

En el mundo 1-3 debes llegar hasta casi el final de la escena, en donde está un bloque blanco; súbete en él y agáchate por cinco segundos; esto hará que caigas detrás de los elementos del escenario por unos segundos. Ahora corre lo más rápido que puedas a la derecha para que encuentres una casa hongo con la primera flauta; ojo, no debes ser golpeado o tendrás que volver a pasarte detrás de las cosas.

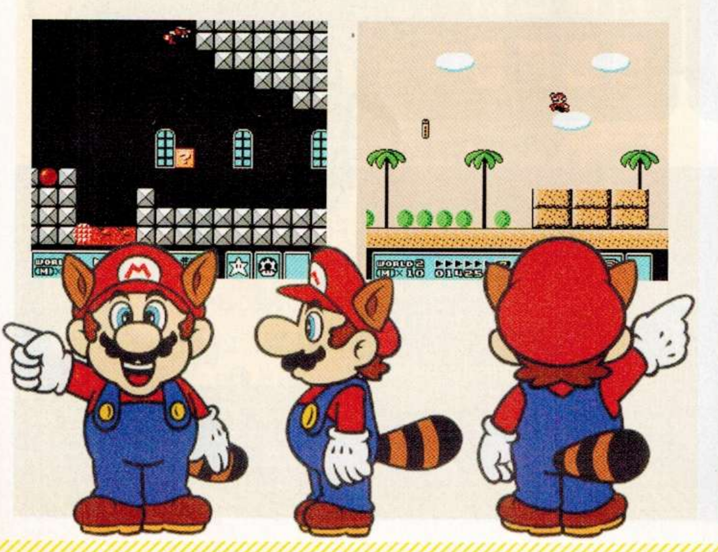


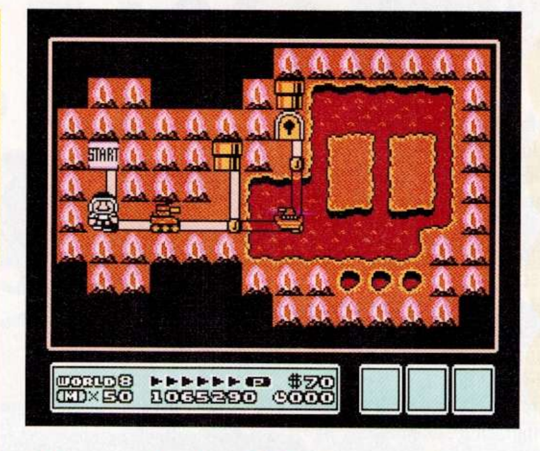
Flauta 2

Entra en la fortaleza del Mundo 1 y llega hasta la primera puerta con el traje de mapache; ahora corre y vuela hacia arriba del techo y avanza a la derecha para que encuentres una puerta oculta que lleva a la segunda flauta. Ten cuidado con el **Dry Bones**, no se vale desbaratarlo, ja ja.

Flauta 3

En el Mundo 2 debes obtener un martillo al derrotar a uno de los **Hammer Brothers**, ahora alcanza la parte superior derecha del mapa y rompe la piedra con el martillo para que halles un camino secreto; al vencer a uno de los **Hammer Brothers** aquí obtendrás la flauta que falta.



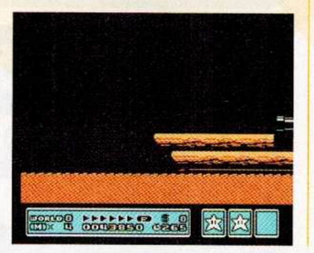


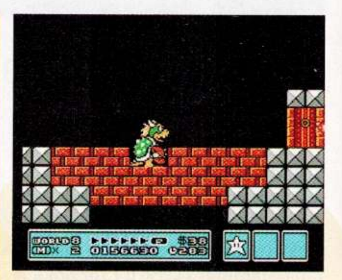
Warp al nivel 8

Es común que desperdicies las flautas tratando de llegar al Mundo 8 si no sabes cómo hacerlo. Primero usa una para llegar a la Warp Zone, ahora aquí mismo usa la otra flauta para que te lleve el remolino al tubo que te lleva al último Mundo que es la guarida de **Bowser**.

Pasa los barcos fácilmente

En el Mundo 8 hay una forma de pasar los barcos sin problemas; sólo debes correr y dejarte caer al agua para que nades por debajo de los navíos; no te preocupes, si no dejas de presionar repetidamente el botón A, no sufrirás ningún daño ni te ahogarás. Al final sólo sube al tubo que te lleva al jefe y podrás derrotarlo. No importa qué traje lleves puesto, la cosa es que no dejes de nadar.





Bowser

Cuando llegas con **Bowser** al final del Mundo 8, es lógico que te pongas nervioso al ver cómo cae sobre de ti, pero no debes dejar que esto te asuste; sólo presiona hacia abajo para agacharte y que no te haga nada. Si vas como **Mario** normal, no sufrirás daño (a menos que te alcance con uno de sus disparos). Esta técnica te salvará la vida en muchas ocasiones, pero recuerda que debe caer en un hueco que él mismo haya hecho (cayendo tres veces) para que lo acabes de una vez por todas.

Super Mario Bros. 3 es uno de mis juegos favoritos para el NES, y es sin duda, uno de los mejores exponentes de videojuego de plataformas que hay. Todavía hay más secretos y cosas interesantes, así que te reto a que investigues por tu cuenta para que tú mismo los descubras. ¿Cuál es tu traje favorito? ¿Qué enemigo te gusta o te disgusta más? ¿Lograste rescatar a los reyes usando otros trajes? No te hagas, escríbeme para que me platiques tus impresiones a: panteon@clubnintendomx.com **¡Hasta la próxima!**



S.O.S Servicio Organizado de Secretos



Phantasy Star Zero

NDS

Ítems especiales

Introduce los siguientes códigos en las máquinas vendedoras de las cloacas para recibir ítems adicionales.

PASSWORD	SECRETO
8331 7716	Vara de "Miku Hatsune".
4624-5828	Bazuca de Boom.
4898-1642	Dengeki DS.
8841-3383	Cañón Dokkan.
5397-8287	Vara de la revista Famitsu.
8353-1552	Gemaga.
4841-9476	Consigue un escudo "V Jump".
5247 3115	Obtén una garra.
3489 9723	Adquiere una pistoa-espada.
7772-2919	Consigue un Slicer.
4137 5476	Adquiere una lanza.
5848-4768	Obtén una espada para una sola mano.
3486-1881	Activa el Hylia Shield.
8741-4615	Bastón Light & Darkness.
2893-1983	Nintendo Dream.
6337-6325	Cañón de rayo de poder de Samus.
9425-3366	Escudo de Selvaria.
1795-6762	Corazones de lassi x5 (ítem Mag Evolution).
1914-9256	Corazones de Toppi x5 (item Mag Evolution).
7762-1268	Corazones de Puyo x5.

Secretos extra

Utiliza los siguientes passwords para obtener elementos ocultos.

PASSWORD	SECRETO
7839-3594	Cañón de espada.
5139-6877	Caduceus.
9185-6189	Consola+.
7162-5792	Maestro del juego.
5531-0215	Dentro del juego: Greg&Kiri.
4775-7197	Alma de Lassie.
3171-0109	Nintendo Power.
3470-1424	Alma de Puyo.
4294-2273	Escudo de Selvaria.
5703-8252	Lanza de Selvaria.
9475-6843	Alma de Taupy.

Mario & Luigi 3: Bowser´s Inside Story

NDS

Ítems de Cholesteroad

Obtén los resultados abajo mencionados para adquirir nuevos secretos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Advice Patch	Consigue un rango "A" en Spin Pipe.
Bro Socks	Logra un rango "A" en Who Cannon.
Challenge Medal	Alcanza un rango "A" en Shell.
Daredevil Boots	Obtén un rango "A" en Jump Helmet.
Dizzy Boots	Consigue un rango "A" en Super Bouncer.
Master Wear	Logra un rango "A" en todos los retos.
Siphon Gloves	Alcanza un rango "A" en Magic Window.

Secretos de Massage Parlor

Logra alguno de los rangos que se mencionan abajo para conseguir las sorpresas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Bone Fangs	Consigue un rango "A" en Koopa Corps Challenge.
Furry band	Logra un rango "A" en The Bob-omb Challenge.
Heroic ring	Obtén un rango "A" en The Magikoopa Challenge.
King Shell	Alcanza un rango "A" en todos los retos.
Treasure ring	Consigue un rango "A" en The Goomba Storm Challenge.

Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator: World Championship 2009

NDS

Trajes

Obtén tu colección completa de trajes al realizar lo siguiente.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Traje de Dark Magician	Derrota a los dos Dark Magicians cinco veces en el Duel Runner Store.
Traje (chica) Dark Magician	Vence a Narumi, Salida Noula. Cinco veces cada una.
Modelo réplica del Rey (traje de Jack Atlas)	Derrota a Jack Atlas en Turbo Duel, en diez ocasiones.
Rock 'n Roller	Encuéntralo durante el Story Mode.
Estilo rudo	Activa todos los Single Duelist en World C.
Uniforme de seguridad	Consigue el 85% del total de la colección.
Uniforme de collar relleno	Activa a todos los duelistas Tag en el World Championship.
Estilo suit	Consigue el 100 por ciento de las cartas.
Estilo salvaje	Derrota a cada duelista en el modo de historia por lo menos tres veces y activa todos los oponentes individuales y en Tag del Championship CPU.
Traje de bruja	Vence a Akiza 10 veces.
Chamarra Usei	Derrota a Yusei en Turbo Duel, en 10 ocasiones.

Activa nuevos discos de duelo

Vuélvete el mejor duelista con estos novedosos accesorios.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
5D's Standard Disk	Lo tendrás desde el inicio.
Academy Disk Blue	Gana 10 duelos inalámbricos.
Academy Disk Red	Vence el torneo de primer nivel una vez.
Academy Disk Yellow	Sal victorioso en el torneo Tag en una ocasión.
Black Jail Disk	Finaliza el torneo de nivel dos una vez.
K.C. Mass Production Disk	Localizado en el Detention Center en el modo de historia.
Leo's Custom Disk	Vence a Luna y a Leo en el duelo de Tags en 10 ocasiones.
Luna's Custom Disk	Logra que 10 duelos terminen en empates.
Wheel of Fortune Disk	Completa el modo de historia.
Yusei's Hybrid Disk	Vence a Yusei 10 veces.

Habilita nuevos compañeros de duelo

Con ellos tendrás una mejor batalla en las World Championship Tag Team battles.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Akiza	Combate 10 veces y acepta ser tu socio.
Angie	Pelea 10 times y acepta ser tu socio.
Bolt	Compite 10 times y acepta ser tu socio.
Corse	Lucha 10 times y acepta ser tu socio.
Elgio	Combate 10 times y acepta ser tu socio.
Figaro	Pelea 10 times y acepta ser tu socio.
Graton	Compite 10 times y acepta ser tu socio.
Gunnie	Lucha 10 times y acepta ser tu socio.
Itokawa	Combate 10 times y acepta ser tu socio.
Jean	Pelea 10 times y acepta ser tu socio.
Leo	Compite 10 times y acepta ser tu socio.
Luna	Lucha 10 times y acepta ser tu socio.
Orcus	Combate 10 times y acepta ser tu socio.
Tail	Pelea 10 times y acepta ser tu socio.
Yusei	Compite 10 times y acepta ser tu socio.

Activa nuevos oponentes para los duelos individuales

Aquí te mostramos otra forma sencilla de obtener nuevos duelistas.

Alien overlord	Compra todas las partes centrales de la D Wheel.
Antique Gear Ultimate Golem	Invoca al Antique Gear Ultimate Golem.
Arcana force EX - the Dark Ruler	Convoca a la Arcana force EX - the Dark Ruler.
Barbaros	Junta 200 horas de juego.
Blue Eyes White Dragon	Invoca al Blue Eyes Ultimate Dragon.
Bryonac - Ice dragon boundary	Sincroniza invocaciones en 200 ocasiones.
Colosal fighter	Compra todas las partes frontales de la D Wheel.
Dark Armed Dragon	Convoca al Armed Dragon de nivel 10.
Doom Dozer	Adquiere todas las partes posteriores de la D Wheel.
Dragon D End	Invoca al D Hero Bloo-D.
E HERO Dark gaia	Utiliza 300 Speed Spells.
E HERO Hell gainer	Junta 50 horas de juego.
Endymion	Gana todos los torneos individuales una vez cada uno.
Exodios	Vence utilizando el efecto Exodia.
Gladiator Beast Gyzarus	Convoca al Heraklinos.
Horus nivel 8	Emplea 750 veces las tarjetas de magia.
Jinzo Ningen - Psycho Lord	Usa 500 veces las cartas de trampa.
Judgment Dragon	Utiliza las invocaciones especiales mil veces.
Light and Darkness Dragon	100 hour playing time
Montage Dragon	Finaliza todos los cinco Duel Puzzles en el modo de historia.
Stardust Dragon/Assault Mode	Invoca al Stardust Dragon/Assault Mode.
Toon Gemini Elf	Compra un Duel Runner por 1000 DP.
Ultimate Insect nivel 7	Convoca al Perfect Ultimate Great Moth.
Venominaga	Invoca a Venominaga.
Yubel	Convoca a Yubel Das Extremer Traurig Drachen (en su tercera forma).

Activa nuevos oponentes para los duelos individuales

Aquí te mostramos otra forma sencilla de obtener nuevos duelistas.

PASSWORD	SECRETO
Abyss Soldier/Neo Daedalus	Ten 10,000 DP o más.
Breaker Magical Warrior/ Marauding Captain	Escucha la explicación del Tag en el modo de historia.
Cyber Dragon/Drillroid	Invoca al Super Vehicroid Jumbo Drill.
Cyber End Dragon/ Chimeratech Overdragon	Consigue 20,000 puntos de ataque o más.
Dark Armed Dragon/ Dark Monarch Gaius	Gana el Tag Tournament en tres ocasiones.
Exodia/Tragodiea	Vence usando el efecto Exodia.
FGD/Cyber Dark Dragon	Invoca al FGD.
Golgar/Venominaga	Gana utilizando el efecto Venominaga.
Horseytail/Gokipon	Escucha la explicación del Tag en el modo de historia.
Horus nivel 8/ Silent Swordman nivel 5	Vence cinco veces contra 20 pares de Tags en el modo World Championship.
Medium of Ice Boundary/ Flamevell Baby	Tag Duel 150 times
Mist Valley Soldier/Red Dragon Archfiend-Assault Mode	Invoca al Red Dragon Archfiend/Assault Mode.
Rainbow Dark Dragon/Fire Wagon	Convoca al Rainbow Dark Dragon.
Raioh/Batteryman Charger	Gana cinco veces contra 10 pares de Tags en el modo World Championship.
Ruin/Demise	Vence utilizando Final Countdown.
Simorgh Divinity/ Simorgh Ancestry	Participa en los duelos Tag en 50 ocasiones.
Spirit Reaper/Necrofear	Gana utilizando la Destiny Board.
Super Conductor Tyranno /Ultimate Tyranno	Enfréntate en duelos Tag en 200 ocasiones.
The Splendid Venus /Summoned Skull	Gana el torneo Tag cinco veces.

Call of Duty: Modern Warfare Reflex Edition

WII

Cheats

Primero termina el modo de campaña, luego, los Cheats estarán activos en campaña bajo el menú de opciones (pausa). Estos elementos son revelados al encontrar piezas Intel dispersas a través del juego.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Un mal año	Encuentra 15 Intel.
Grupo de bombas	Consigue 10 Intel.
CoD Noir	Halla 02 Intel.
Municiones infinitas	Ubica 30 Intel.
Bola de pintura	Localiza 08 Intel.
Foto-negativo	Obtén 04 Intel.
Habilidad de cámara lenta	Encuentra 20 Intel.
Supercontraste	Halla 06 Intel.

Golden Guns

Serán simples skins para tus armas, pero ahora lucirán mucho más impresionantes.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
AK-47 Dorada	Completa todos los retos "Assualt Rifle".
Desert Eagle Dorada	Llega al nivel 55 Commander.
Dragunov Dorada	Finaliza todos los retos "Sniper".
M1014 Dorada	Termina todos los retos "Shotgun".
M60E4 Dorada	Acaba todos los retos "LMG".
Mini-Uzi Dorada	Completa todos los retos "SMG".

Secretos de nuevos niveles

Participa en el modo multiplayer y alcanza nuevos niveles para activar los siguientes secretos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
3x Frag (Extra Slot 1)	Alcanza el nivel 41.
AK-47U	Llega al nivel 28.
Bandolier (Extra Slot 1)	Entra en el nivel 32.
Barret .50 Cal.	Obtenlo en el nivel 49.
Bomb Squad (Extra Slot 1)	Consigue el nivel 14.
Retos Boot Camp 1	Logra el nivel 09.
Retos Boot Camp 2	Alcanza el nivel 15.
Retos Boot Camp 3	Llega al nivel 18.
Clan Tag	Entra en el nivel 12.
Claymores	Obtenlo en el nivel 23.
Crear una clase	Consigue el nivel 04.
Dead Silence (Extra Slot 3)	Alcanza el nivel 44.
Demolitions Class	Logra el nivel 02.
Desert Eagle	Llega al nivel 43.
Double Tap (Extra Slot 2)	Entra en el nivel 29.
Dragunov	Obtenlo en el nivel 22.
Retos Elite	Alcanza el nivel 51.
Retos Elite 2	Consigue el nivel 53.
Retos Elite 3	Logra el nivel 54.
G3	Llega al nivel 25.
G36C	Entra en el nivel 37.
Desert Eagle Dorada	Obtenlo en el nivel 55.
Retos con armas	Alcanza el nivel 05.
Retos Humiliation 1	Consigue el nivel 42.
Retos Humiliation 2	Logra el nivel 45.
Retos Humiliation 3	Llega al nivel 47.
Retos Humiliation 4	Entra en el nivel 48.
Retos Humiliation 5	Obtenlo en el nivel 50.
Iron Lungs (Extra Slot 3)	Alcanza el nivel 26.
Retos Killer 1	Consigue el nivel 30.
Retos Killer 2	Logra el nivel 33.
Retos Killer 3	Llega al nivel 36.
Retos Killer 4	Entra en el nivel 39.
El Último en Pie (Extra Slot 3)	Obtenlo en el nivel 08.
M1014	Alcanza el nivel 31.
M14	Consigue el nivel 46.
M1911	Logra el nivel 16.
M21	Llega al nivel 07.
M4 Carbine	Entra en el nivel 10.
M60E4	Obtenlo en el nivel 19.
Martyrdom	Alcanza el nivel 17.
Mini-Uzi	Consigue el nivel 13.
MP44	Logra el nivel 52.
Nuevas Listas de Reproducción	Llega al nivel 06.
Reto Operations 1	Entra en el nivel 21.
Reto Operations 2	Obtenlo en el nivel 24.
Reto Operations 3	Alcanza el nivel 27.
Overkill (Extra Slot 2)	Consigue el nivel 38.
P90	Logra el nivel 40.
Modo Prestige	Llega al nivel 55.
R700	Entra en el nivel 34.
Sleight of Hand (Extra Slot 2)	Obtenlo en el nivel 20.
Clase Sniper	Alcanza el nivel 03.
UAV Jammer (Extra Slot 2)	Consigue el nivel 11.

Call of Duty: Modern Warfare Mobilized

NDS

Armas adicionales

Encuentra diferentes armas para el modo multiplayer, así como un nuevo modo de bonus llamado Weapons Room.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
AA12 Escopeta Automática	100 Bajas en el modo multiplayer con el grupo aliado.
AN94 Rifle de Asalto	100 Bajas en el modo multiplayer con el grupo enemigo.
Heckler-Koch HK MG4	500 Bajas multiplayer con el grupo enemigo.
M249 SAW Metralleta	500 Bajas multiplayer con el grupo aliado.
M4 con mira roja	50 Bajas multiplayer con el grupo aliado.
P90 Metralleta	300 Bajas multiplayer con el grupo aliado.
Skorpion Pistola	50 Bajas multiplayer con el grupo enemigo.
Steyr AUG A3	300 Bajas multiplayer con el grupo enemigo.
Weapons Room	Termina la campaña principal en la dificultad "Regular".

New Super Mario Bros. Wii

WII

Activa nuevos niveles

Luego de que termines el juego se abrirá el mundo 9. Después haz lo que se describe abajo para activar los diferentes escenarios.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Nivel 9-1	Junta todas las Star Coins del Mundo 1.
Nivel 9-2	Reúne todas las Star Coins del Mundo 2.
Nivel 9-3	Consigue todas las Star Coins del Mundo 3.
Nivel 9-4	Colecciona todas las Star Coins del Mundo 4.
Nivel 9-5	Junta todas las Star Coins del Mundo 5.
Nivel 9-6	Reúne todas las Star Coins del Mundo 6.
Nivel 9-7	Consigue todas las Star Coins del Mundo 7.
Nivel 9-8	Colecciona todas las Star Coins del Mundo 8.

Estrellas

Con esto conseguirás nuevas estrellas que se suman.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Estrellas Centellantes	Termina el juego sin aparecer la Super Guide.
Estrella 1	Completa el juego una vez.
Estrella 2	Finaliza todos los niveles en el modo normal.
Estrella 3	Colecciona todas las 207 Star Coins en los primeros ocho mundos.
Estrella 4	Junta todas las 24 Star Coins en el Mundo 9.
Estrella 5	Finaliza cada nivel, encuentra cada secreto objetivo y usa todos los "warp cannons".

Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3

WII

Personajes extra

Descubre la forma de activar a los nuevos gladiadores para este fantástico juego.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
ANBU Kakashi	Completa el 40% de las misiones, incluyendo el rango S de Kakashi y 20% de las misiones de otros personajes, después vuelve a hacer la misión de Kakashi en rango S, gana y cómpralo.
Anko	Finaliza el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Asuma	Cómpralo ende la tienda o termina el Story Mode y luego compra otros personajes.
Baki	Adquiérelo en la tienda o termina el Story Mode, después compra otros personajes.
Bando	Consigue por lo menos 70,000 ryo juntos.
Chiyo	Completa el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Choji	Finaliza el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power, después cómpralo en la tienda.
Deidara	Termina el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, luego cómpralo en la tienda.
Hidan	Completa el 30% de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame, luego cómpralo en la tienda.
Hinata	Finaliza el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Hiruko	Acaba el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Itachi	Adquiérelo en la tienda o termina el Story Mode y después cómpralo en la tienda.
Kabuto	Compra el primer set de personajes y después ve a la tienda.
Kagura	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode y después compra otros personajes.
Kakuzu	Completa el 30% de las misiones de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi y Kisame, luego cómpralo en la tienda.
Kankuro	Adquiérelo en la tienda o termina el Story Mode y después compra otros personajes en la tienda.
Kiba	Finaliza el Story Mode en dificultad 2 y Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Kisame	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode y después compra otros personajes.
Komachi	Adquiérelo en la tienda o termina el Story Mode y después compra otros personajes.
Kurenai	Cómpralo en la tienda o termina el Story Mode y luego adquiere otros personajes.
Orochimaru	Consigue el primer set de personajes y después ve a la tienda.
Sai	Obtén el primer set de personajes y después ve a la tienda.
Sasori	Completa el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, luego cómpralo en la tienda.
Sasuke	Adquiere el primer set de personajes y después ve a la tienda.
Shikamaru	Finaliza el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, luego cómpralo en la tienda.
Shino	Acaba el Story Mode en la dificultad 2 y Attack Power 2, después cómpralo en la tienda.
Temari	Consíguelo en la tienda o termina el Story Mode y luego compra otros personajes.
Towa	Adquiérelo en la tienda o termina el Story Mode y luego compra otros personajes.
Yamato	Consigue el primer set de personajes y luego ve a la tienda.

Kingdom Hearts 358/2 Days

NDS

Ítems del Sythesis Moogle

Conforme realices los retos Sigils de las misiones Holo, podrás activar ítems gratuitos que te serán dados por el Sythesis Moogle.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Casual Gear (2)	Consigue 15 Sigils.
Cure x 3	Obtén 25 Sigils.
Fira x 2	Junta 45 Sigils.
Fire x 3	Reúne 20 Sigils.
Glide (5)	Colecta 150 Sigils.
Glide LV+ (L)	Consigue 170 Sigils.
Haste	Obtén 10 Sigils.
Haste (3)	Junta 100 Sigils.
Haste LV+ (L)	Reúne 200 Sigils.
Haste Lv+ L	Colecta 110 Sigils.
Incremento de nivel	Consigue 210 Sigils.
Incremento de nivel	Obtén 140 Sigils.
Incremento de nivel	Junta 230 Sigils.
Incremento de nivel	Reúne 90 Sigils.
Duplicador de nivel (6)	Colecta 180 Sigils.
Triplicador de nivel (4)	Consigue 220 Sigils.
Omega Gear	Obtén 160 Sigils.
Phantom Gear+ (4)	Junta 70 Sigils.
Rage Gear (5)	Reúne 120 Sigils.
Lanzador de Slot	Colecta 190 Sigils.
Lanzador de Slot	Consigue 240 Sigils.
Lanzador de Slot	Obtén 130 Sigils.
Lanzador de Slot	Junta 5 Sigils.
Lanzador de Slot	Reúne 80 Sigils.
Lanzador de Slot	Colecta 50 Sigils.
Lanzador de Slot	Consigue 30 Sigils.
Thundara x 2	Obtén 60 Sigils.
Thunder x 3	Junta 35 Sigils.
Ultima Weapon	Reúne 255 Sigils.
Wild Gear+ (3)	Colecta 40 Sigils.

Regalos extra

Para activar las coronas, realiza una misión en el Mission Mode o en el Multiplayer Mode, después ve a la tienda y canjea tus premios.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Adamanite X 2 (material)	180 crowns.
Aero X 3 (magic)	25 crowns.
Aeroga (magia)	130 crowns.
Aerora X 3 (magia)	80 crowns.
Blizzara X 2 (magia)	40 crowns.
Blizzard X 3 (magia)	15 crowns.
Crimson Blood (anillo)	160 crowns.
Cura X 2 (magia)	35 crowns.
Elixir X 10	70 crowns.
Ether X 10	8 crowns.
Guard Unit (L)	240 crowns.
Hi-Ether X 10	55 crowns.
Hi-Potion X 10	50 crowns.
Lift Gear+ (3) (arma)	10 crowns.
Limit recharge X 5	75 crowns.
Duplicador de nivel (6)	260 crowns.
Cuadriplicador de nivel (3)	220 crowns.
Unidad de magia (L)	190 crowns.
Master's Circle (ring)	358 crowns.
Mega-Ether X 10	100 crowns.
Mega-potion X 10	90 crowns.
Megalixir X 5	120 crowns.
Mystery Gear (3) (arma)	60 crowns.
Panacea X 10	30 crowns.
Potion X 10	5 crowns.
Unidad de poder (L)	170 crowns.
Premium Orb (material)	140 crowns.
Rune Ring (anillo)	200 crowns.
Sliding Dash LV+ (L)	150 crowns.
Lanzador de Slot	65 crowns.
Lanzador de Slot	20 crowns.
Lanzador de Slot	280 crowns.
Lanzador de Slot	45 crowns.
Lanzador de Slot	85 crowns.
Lanzador de Slot	1 crown.
Ultimate Gear (6) (arma)	110 crowns.
Valor Gear+ (2) (arma)	2 crowns.



CLUB NINTENDO

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Ya estamos de regreso con esta sección que está hecha por nuestros lectores, en la cual nos muestran su pasión por Nintendo y su preferencia por algún personaje o serie en específico. Además, también nos da mucho gusto recibir todo tipo de creatividades que ustedes mismos realizan a través de las inmensas posibilidades que nos da una compañía como Nintendo. ¡Así que no se diga más y comencemos!

Juego de mesa

Una nueva forma de jugar **Mario Party**









Nuestro cuate Sergio Montenegro, mejor conocido en los foros como "Monty Mole", nos manda este interesante tablero que hizo junto a su papá. Él nos comenta que su padre, ingeniero de profesión, quizo darles -a sus hijos- una nueva forma de disfrutar la historia de **Mario Party** y así, haciendo gala de la creatividad, juntos diseñaron el tablero y las tarjetas que lo acompañarían para jugarse. ¡Muchas felicidades!

Colección

Mario y Link al cuadrado

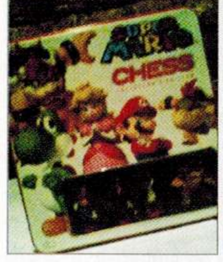
Daniel Schacht es un fan de **Mario** y de **Link**, suponemos que más del segundo porque incluso vemos en el fondo un mapa de **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** y, por supuesto, no podía faltar el juego para Nintendo DS, así como una muestra de su colección de revistas Club Nintendo.



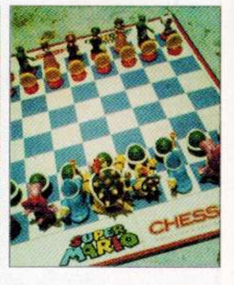
El Mushroom Kingdom, ahora en un tablero de ajedrez

Desde peones a reyes, listos para jugar

Héctor Mateos Martínez nos muestra su gusto por los personajes de Nintendo y su afición por el ajedrez, así que ya sabes, en cuanto termine la fiesta, podrás seguir con un duelo de estrategia y paciencia con **Bowser**, **Peach**, **Yoshi**, **Baby Bowser**, **Kamek** y muchos más.

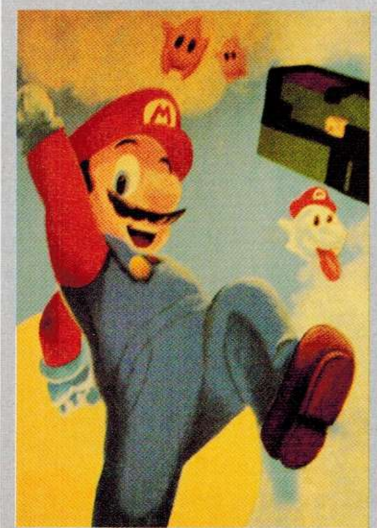




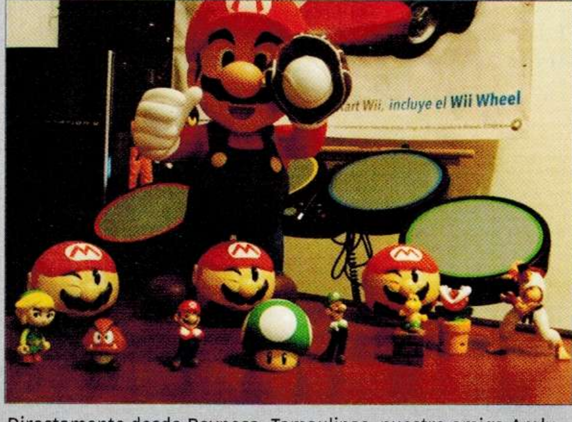


Arte

Diferentes conceptos de **Mario**







Directamente desde Reynosa, Tamaulipas, nuestra amiga Arely Ibáñez nos deja ver su pasión por **Mario Bros.**, incluso nos llama la atención la imagen central, una piñata de **Mario** lista para rellenarla de dulces y frutas.

Coleccionables

Invasión de **Mario**



Con fotografía de Edgar "Mesolury" y diseño de Joel y Ángel, tenemos esta sorprendente colección del Universo de Nintendo, siendo **Mario** el más aclamado por los fans.

¡Afición de peluche!

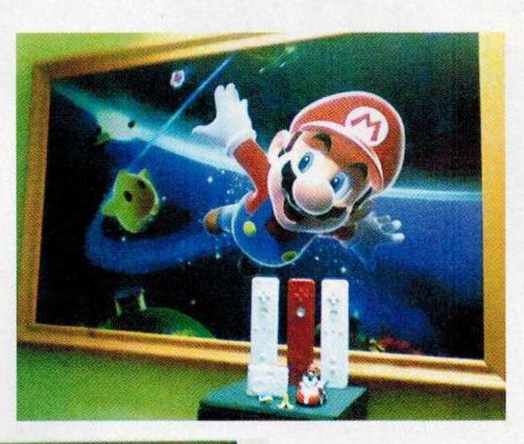
Luis y María Ávila, desde Colotlán, Jalisco, nos envían una imagen de su grandiosa colección de figuras y artículos de Nintendo (principalmente de **Mario** y **Pokémon**). Se nota que su **Pokémon** favorito es **Pikachu**.



Arte en cuadro

Cuadro fuera de este mundo

Esta es una muestra de un verdadero fan de **Mario**. Rafael Tenorio nos comenta que su tio (fotógrafo) le hizo esta imagen en plotter, además de laminarlo y enmarcarlo para que luzca como toda una estrella de Nintendo.



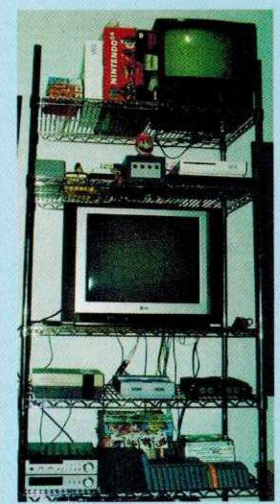


Arte digno de toda pared

Las imágenes que utilizábamos eran seleccionadas para siempre mostrar la mejor calidad, para que así tuvieras ilustraciones impactantes en tu recámara (o en donde decidieras colocarlas); sin embargo, Alberto Salmerón le puso un "extra" en detalle al enmarcar su pasión por Nintendo y Club Nintendo. Genial, ¿no?

Colección de consolas

Las generaciones de videojuegos



Nos da mucho gusto que haya coleccionistas tan entregados como nuestro cuate Jorge Blancas, quien nos muestra su espacio dedicado para la diversión electrónica, así como también su galería de consolas portátiles, donde podemos ver ediciones normales y especiales.



Un gran fan de Club Nintendo







Desde Bolivia nos llega una serie de fotografías de la colección de revistas CN de Jorge Fernando Salazar. Como pueden ver, en muchas de las portadas hay diferencias con respecto a la edición de México, pues esta publicación se edita en las zonas donde se distribuye.

Última Página

Llegó el momento de cerrar esta segunda edición del 2010. Recuerda que seguimos recibiendo tus comentarios sobre las nuevas secciones como Comunidad CN (donde verás publicadas tus fotos, colecciones o creaciones de Nintendo) y, por supuesto, la diferente forma de presentarte las descargas y novedades de la tienda de Nintendo para Wii y Nintendo DS; así como también la sección "Biografías" que iniciamos en esta edición. Como notarás, seguimos con cambios y nuevas ideas para que cada vez tengas en tus manos una mejor revista, repleta de información de tus títulos favoritos y con contenidos adicionales que te adentrarán aún más en este divertido universo de videojuegos. ¡Nos leemos en marzo!



Mega Man 10 (Wii)

Pasaron años para que el *cyborg* azul regresara a Nintendo en su saga original, pero vaya que valió la pena, el resultado fue una nueva aventura creada directamente para WiiWare, conservando las cualidades estéticas y físicas que teníamos en aquellos años del NES. Debido a los buenos resultados, Capcom pondrá próximamente en nuestras manos una entrega más para WiiWare, manteniendo los mismos elementos de la era de 8 *bits*. La historia se centra en una nueva amenaza metálica que infecta a otros robots, sacándolos de control y volviendo a la ciudad en caos. Debido a ello, **Mega Man** debe prepararse, pues en cada nivel lo estará esperando un jefe con poderes especiales.



Sonic & Sega All-Stars Racing (Wii)

Muchos son los personajes y compañías que se han preparado para enfrentar uno de los retos más divertidos... las carreras de *Go Karts*. Sí, como ya se ha consolidado **Mario** con otros personajes de Nintendo en este formato, ahora también los integrantes de SEGA pretenden traernos momentos de acción sobre ruedas, con diferentes escenarios en donde hallarás trampas, peligros y diversos obstáculos (además de tus oponentes) que necesitarán de tu habilidad con el control para superarlos. Así que elige a tu personaje favorito y prepárate para pisar el acelerador hasta el fondo.



Red Steel 2 (Wii)



Los fans de las pistolas y katanas tendrán una nueva aventura, pues Ubisoft ya tiene en puerta la secuela de **Red Steel**, la cual supera por mucho a su antecesora, pues ahora la sensación de combate tendrá toques más realistas debido a que se aprovecha el accesorio Wii Motion Plus; con ello, cada movimiento que generes utilizando las acciones con el Wiimote se volverán más específicas y directas, es decir, no se trata de agitar el control sin sentido, sino de realmente dirigirlas como si tuvieras la espada en tus manos. En **Red Steel 2** tomarás el papel de un héroe que se encuentra en un desierto, armado sólo con su espada y pistolas, listo para enfrentar los retos de este mundo.

Glory of Heracles (NDS)

Nintendo nos tiene lista otra exclusiva para el DS. **Glory of Heracles** nos pondrá en un mundo mitológico donde los antiguos dioses mostrarán todo su poder en este heroico juego que apareció por primera ocasión como serie en el mercado japonés y ahora llega a nuestro continente. El estilo de juego es de acción combinada con RPG y durante tu aventura cruzarás por diferentes territorios como Atenas y Esparta. Muchos de los personajes se basan en la mitología griega, sin embargo, las situaciones irán más allá de lo que ya conoces para que vivas un juego espectacular que utiliza perfectamente las cualidades técnicas del Nintendo DS.




Disney XD
SM
IRON MAN
AVENTURAS DE HIERRO
ESTRENO 14 DICIEMBRE
LUNES A VIERNES 14:30 HRS.
NUEVA SERIE
DisneyXD.com.mx
IRON MAN: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. Animated series © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Method Animation, Luxanimation, France 2, DQ Entertainment. All rights reserved.
© Disney